

IV. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
2000 NOVEMBER

N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576 FT
576 FT
KÖNVEZŐ

DRIVER 2

VÁR AZ UTCA, HÍV A BANDA!

DRIVER 2
REFLECTIONS

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL. 359 0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az átváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION



PSone



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

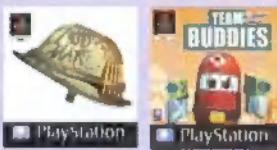
37999,-

40 WINKS	13990,-
ABE'S OODYSSEY	7990,-
ACTION MAN	13990,-
ACTUA POOL	13990,-
AGENT ARMSTRONG	14990,- 4990,-
ALL STAR TENNIS	11990,-
APE ESCAPE	12990,-
ARMY MEN 3D	13990,-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990,-
ARMY MEN OPERATION	
MELTDOWN	9990,-
ARMY MEN SARGES HEROES	9990,-
ASSAULT	13990,-
ASTERIX	9990,-



ATV QUAD POWER RACING	HÍV J!
AUTO DESTRUCT	14990,- 4990,-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990,- 4990,-
BATTLE TANK GLOBAL	
ASSAULT	9990,-
BIG AIR	13990,-
BOMBERMAN	13990,-
BOMBERMAN WORLD	13990,-
BROKEN SWORD II	11990,-
BRUNSWICK CIRCUIT PRO	
BOWLING	5990,-
BUGS LIFE	7990,-
BUST A MOVE 2 / PLATINUM	7990,-
CARMAGEDDON	12990,- 7990,-
CASTROL HONDA	
SUPERBIKE 2000	HÍV J!
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990,-
CHASE THE EXPRESS	12990,-
COLIN MCRAC RALLY 2.0	13990,-
COMMAND & CONQUER	
/PLATINUM	7990,-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	
/PLATINUM	7990,-
COMMAND & CONQUER	
RETAUATION	7990,-
CONSTRUCTOR	11990,-
COOL BOARDERS II	12990,-
CRASH BANDICOOT	
/PLATINUM	7990,-
CRASH BANDICOOT 2	
/PLATINUM	7990,-
CRASH BANDICOOT 3	
/PLATINUM	7990,-
CROC 2	13990,-
CRUSADERS OF MIGHT	
& MAGIC	9990,-
CYBER TIGER	13990,-
CYBERIA	7990,-
DAVE MIRRA FREESTYLE II	HÍV J!
DEMOITIC 1 RACER	13990,- 7990,-
DESTREGA	12990,-
DESTRUCTION DERBY RAW	12990,-
DEVIL DICE	13990,-
DIE HARD TRILOGY 2	13990,-
DISCOWORLD II	13990,-
DOOM	7990,-
DRIVER / PLATINUM	7990,-
DUKES OF HAZARD	11990,-
DUNE	13990,-
EAGLE ONE	7990,-
EXPLOSIVE RACING	7990,-
F.A. PREMIER LEAGUE	
FOOTBALL MANAGER	13990,-
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	13990,-
F1 WORLD GRAND PRIX	
99 SEASON	13990,-
FIFA 2000	13990,-
FIFA 99	13990,-
FIGHTING FORCE 2	13990,-
FINAL FANTASY VII	
/PLATINUM	7990,-
FINAL FANTASY VIII	
/PLATINUM	7990,-
FLINSTONES BEDROCK	
BOWLING	13990,-
FORMULA ONE 2000	14990,-
FORMULA ONE 99	13990,-
G POLICE / PLATINUM	7990,-
G POLICE 2	12990,-
GAUNTLET LEGENDS	9990,-
GRAN TURISMO	7990,-
GRAN TURISMO 2 / PLATINUM	7990,-
GRANDIA	13990,-
GTA 2	9990,-
GUARDIAN CRUSADE	13990,-
GUNGAGE	13990,- 7990,-
HARD EDGE	13990,- 7990,-
HEART OF DARKNESS	7990,-
HELL NIGHT	13990,-
HOT WHEELS	13990,-
INDY 500	12990,- 4990,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	
/PLATINUM	7990,-
INTERNATIONAL TRACK	
& FIELD 2	13990,-
JEFF WAYNES WAR OF	
WORLDS	13990,-
KINGSEYS ADVENTURE	12990,-
KULA WORLD	13990,-
KURUSHI	7990,-
KURUSHI FINAL	12990,-
LAND BEFORE TIME:	
GREAT VALLEY	9990,- 7990,-
LE MANS 24 HOUR	13990,-
LEGEND	13990,-
LEGEND OF KARTIA	13990,-
LEGO RACERS	9990,-
LEGO ROCK RAIDERS	9990,-

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	HÍV J!
MASS DESTRUCTION	14990,- 4990,-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990,-
MONKEY HERO	13990,- 7990,-
MONSTER SEED	12990,- 7990,-
MOTO RACER / PLATINUM	7990,-
MOTOR MASH	12990,- 4990,-
MIR DOMINO	9990,-
MIR DRILLER	9990,-
MUPPET RACEMANIA	13990,-
MUSIC	9990,-
NANOTEK WARRIOR	13990,- 4990,-
NASCAR 2000	13990,-
NBA LIVE 2001	HÍV J!
NHL 2000	13990,-
NHL FACE OFF 2000	12990,- 7990,-
O.D.T.	12990,- 7990,-
ODDWORLD 2	
ABES EXODUS	13990,-
OMEGA BOOST	12990,- 7990,-
ONE	12990,- 4990,-
PANDEMONIUM 2	13990,-
PARAPPA THE RAPPER	7990,-
PARASITE EVE II	13990,-
PERFECT WEAPON	13990,-
PITFALL 3D	13990,-
PLAYER MANAGER 2000	13990,-
POPULOUS THE BEGINNING	12990,- 7990,-
PORSCHE CHALLENGE	4990,-
POY POY 2	13990,-
PREMIER MANAGER 98	13990,- 4990,-
PRINCE NASEEM BOXING	13990,-
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990,-
R TYPES	12990,- 7990,-
R/C STUNT COPTER	12990,- 7990,-
RACING SIMULATION	
MONACO GP	13990,-
RAILROAD TYCOON 2	13990,-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990,-
RAMPAGE 2	13990,-
RAY CRISIS	HÍV J!
RAYMAN 2	13990,-
RC DE GO	HÍV J!
REBOOT	13990,-
ROAD RASH JAILBREAK	12990,- 7990,-
RUGRATS STUDIO TOUR	7990,-
S.C.A.R.S.	12990,- 7990,-
SHADOW GUNNER	13990,-
SHADOW MADNESS	12990,-
SHAOLIN	12990,- 7990,-
SILENT HILL	13990,-
SILENT HILL / PLATINUM	HÍV J!
SKULLMONKEYS	12990,- 4990,-
SMURFS	11990,-
SPACE DEBRIS	13990,-
SPAWN	13990,-
SPYRO 3 YEAR OF	
THE DRAGON	12990,-
STAR TREK INVASION	14990,-
STAR WARS JEDI POWER	
BATTLES	13990,-
STREET FIGHTER EX PLUS ALFA	7990,-
STREET FIGHTER EX2 PLUS	13990,-
ETRIE SKATER	12990,- 7990,-
SUPER PANG COLLECTION	12990,- 4990,-
SUPERBIKE 2000	13990,-



SUPER CROSS 2000	13990,-
SYDNEY 2000	13990,-
SYNCH FILTER 2	12990,-
TARZAN / PLATINUM	7990,-
TEKKEN 3 / PLATINUM	7990,-
TENCHU 2	14990,-
TEST DRIVE II	13990,-
THE GRANSTREAM SAGA	13990,-
THE NOTE	12990,- 4990,-
THE UNHOLY WAR	13990,-
THEME HOSPITAL	12990,- 7990,-
THEME PARK WORLD	13990,-
THIS IS FOOTBALL 2	12990,-
TIME CRISIS / PLATINUM	7990,-
TOCA RACING CARS	5990,-
TOMB RAIDER	6990,-
TOMB RAIDER IV	13990,-
TONY HAWK PRO SKATER 2	14990,-
TOTAL DRIVIN	12990,-
TOY STORY 2 / PLATINUM	HÍV J!
TRAP RUNNER	12990,- 4990,-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990,-
TRUE PINBALL / PLATINUM	7990,-
UM JAMMER LAMMY	12990,-
URBAN CHAOS	13990,-
V-RALLY 2 / PLATINUM	7990,-
VICTORY BOXING 3	13990,-
VIPER	12990,- 4990,-
WACKY RACERS	
WALT DISNEY MAGICAL	13990,-
RACING TOUR	13990,-
WCW HITBOX	13990,-
WCW THUNDER	13990,-
WING OVER 2	HÍV J!
WINNIE THE POOH: TIGGERS	
HONEY HUNT	HÍV J!
WIFEQUIN / PLATINUM	6990,-
WIPOUT 3	13990,-
WORMS PINBALL	13990,-
WRECKIN' CUBE	9990,-
WU TANG	13990,-
X FILES	12990,-
ZERO DIVIDE II	12990,- 4990,-

ARMOURINES PROJECT	
S.W.A.R.M.	17990,-
BATTLE TANK	17990,-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990,-
BLUES BROTHERS	HÍV J!
BODY HARVEST	14990,- 4990,-
BOMBERMAN HERO	16990,-
BUGS LIFE	17990,-
CARMAGEDDON	17990,-
CHAMELEON TWIST	15990,-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990,-
CHOPPER ATTACK	16990,-
DOOM 64	16990,-



EARTH WORM JIM 3D	17990,-
F1 WORLD GRAND PRIX II	7990,-
GT 64	16990,-
HERCULES	HÍV J!
HOT WHEELS	16990,-
IGGY'S RECKIN' BALLS	16990,-
INT. TRACK & FIELD	
SUMMER GAMES	19990,-
KNIFE EDGE	16990,-
LEGO RACERS	12990,-
LODE RUNNER 3D	16990,-
MADDEN NFL 99	16990,-
MICRO MACHINES 64	17990,-
MONSTER TRUCK MADNESS	17990,-
MYSTICAL NINJA 2	17990,-
NASCAR 99	16990,-
NBA JAM 99	17990,-
NHL 99	16990,-
OLYMPIC HOCKEY 98	14990,- 9990,-
PENNY RACERS	17990,-
POKEMON SNAP	19990,-
QUAKE	9990,-

RACING SIMULATION	
MONACO GP	17990,-
RAKUGA KIDS	17990,-
RIDGE RACER 64	17990,-



RUGRATS	17990,-
S.C.A.R.S.	16990,-
SILICON VALLEY	16990,-
STARSHOT	16990,-
SUPER CROSS 2000	17990,-
THE NEW TETRIS	17990,-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990,-
TOP GEAR RALLY	16990,-
TUROK 2	12990,- 5990,-
TUROK 3 RAGE WARS	12990,- 6990,-
V-RALLY 99	16990,-
VIRTUAL POOL	17990,-
WETRIX	15990,-
WLS 2000	12990,- 4990,-
WORLD CUP 98	14990,- 2990,-
WORLD DRIVER	
CHAMPIONSHIP	12990,- 7990,-
WORMS ARMAGEDDON	16990,-
YOSHIS STORY	17990,-
ZELDA	



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990,-
ALADDIN	7990,-
ASTERIX & OBELEX	7990,-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990,-
BIONIC COMMANDO	7990,-
BUST A MOVE 2	6990,-
DAFFY DUCK	6990,-
DARKWING DUCK	7990,-
DENNIS THE MENACE	6990,-
DRAGONS LAIR	7990,-
DROPZONE	9990,-
FINAL FANTASY LEGEND	9990,-
FINAL FANTASY LEGEND II	9990,-
GODZILLA	7990,-
GRAND PRIX	7990,-
GREMLINS 2	6990,-
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP	
BOXING	7990,-
ISS SOCCER	9990,-
JACK NICKLAUS GOLF	7990,-
JELLY BOY	6990,-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990,-
JUNGLE STRIKE	7990,-
MAUI MALARD COLD SHADOW	7990,-
MEGAMAN II	7990,-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990,-
MICRO MACHINES	6990,-
MR NUTZ	7990,-

MULAN	9990,-
NOTRE DAME	9990,-
PAPERBOY	7990,-
PINOCCHIO	7990,-
POCAHONTAS	7990,-
POKEMON K&K	9990,-
POKEMON PIROS	9990,-
POKEMON SÁRGA	9990,-
POPEYE 2	7990,-
SMURFS 2	7990,-
SMURFS NIGHTMARE	9990,-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990,-
SPIROU	7990,-
SPY VS SPY	6990,-
SUPER HUNCHBACK	6990,-
SUPERMAN	7990,-
TALE SPIN	7990,-
TAMAGOTCHI	7990,-
THE LITTLE MERMAID	7990,-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990,-
TINY TOON BABS BIG BREAK	7990,-
TINY TOON MONTANAS MOVIE	
MADNESS	7990,-
TUROK	7990,-
WATER WORLD	6990,-
WAWWE RACE	7990,-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990,-
YOSHIS COOKIE	5990,-

SEGA DREAMCAST CDK

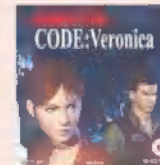
AEROWINGS	16990,-
BLUE STINGER	16990,-
BUGGY HEAT	16990,-
BUST A MOVE 4	17990,-
DEADLY SKIES	17990,-
DEEP FIGHTER	17990,-
ECCO	17990,-
EVOLUTION THE WORLD OF	
SACRED	17990,-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990,-



FERRARI F355 CHALLENGE	HÍV J!
GAUNTLET LEGENDS	17990,-
GTA 2	17990,-
GUNBIRD 2	HÍV J!
HIDDEN & DANGEROUS	17990,-
HYDRO THUNDER	16990,-
INCOMING	16990,-
JIMMY WHITE SNOOKER 2	17990,-
MAKEN II	17990,-
MDK 2	17990,-
NBA 2K	17990,-
NOMAD SOUL	17990,-
PEN PEN	16990,-
POWER STONE	16990,-
RACING SIMULATION	
MONACO GP	16990,-



RAILROAD TYCOON 2	HÍV J!
RE-VOLT	17990,-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990,-
RESIDENT EVIL 2	17990,-
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	17990,-
ROADSTERS	17990,-
SEGA RALLY 2	17990,-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	16990,-
SNOW SURFERS	16990,-
SONIC ADVENTURE	16990,-
SOULCALIBUR	15990,-
SPEED DEVILS	16990,-
SPY VS SPY	17990,-
STAR WARS JEDI POWER	
BATTLES	HÍV J!
STAR WARS RACER	17990,-
SUPER RUNABOUT	HÍV J!
SUZUKI ALLSTAR EXTREME	
RACING	16990,-
SWITCHED OF BERSERK	17990,-
TIMESTALKERS	HÍV J!
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990,-
TOMB RAIDER 4	17990,-
URBAN CHAOS	17990,-
V-RALLY 2	17990,-
VIRTUA FIGHTER III	16990,-



WACKY RACES	17990,-
WALT DISNEY MAGICAL	
RACING TOUR	17990,-
WORMS ARMAGEDDON	16990,-
WWF ATTITUDE	16990,-
ZOMBIE REVENGE	17990,-

KEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999,-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍV J!
Avenger Gun + pedál	HÍV J!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍV J!
Panther II fénypistoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:	
-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus -	
256K memory	4999,-
Memory Extension Pack -	
4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

Tartalalom



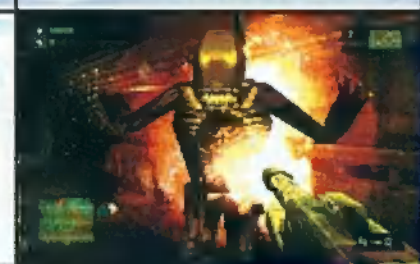
Driver 2



World is Not Enough



18 Wheeler



Alien Resurrection

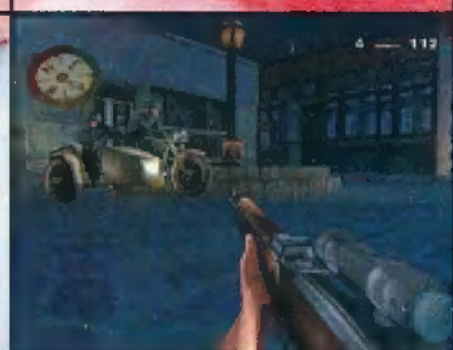
Hírek.....	2
F1 2000 (PS)	4
F1 Championship Season 2000 (PS)	5
Spyro Year of Dragon (PS)	6
Driver 2 (PS)	8
Alien Resurrection (PS)	10
Chrono Cross (PS, NTSC)	12
Medal of Honor Underground (PS)	16
World is Not Enough (PS)	18
PSX 2 bemutató	20
Wacky Races (PS)	22
Power Rangers (PS, NTSC)	27
Army Men WW: Land Sea Air (PS)	28
Team Buddies (PS)	29
Kód-X.....	30
Silent Scope(DC)	32
Deep Fighter (DC)	33
Blue Stinger (DC)	34
18 Wheeler (DC)	37
Sega Extreme Sports (DC)	38
Dreamcast Leltár	40
Jedi Power Battles (DC)	42
Star Wars: Episode I Racer (DC)	43
Mario Party 2 (N64)	44
Csevegő.....	46



Mario Party 2



Silent Scope



Medal of Honor Underground

aktuális33

Juhéééé! Ma november 20.-a van, nagy nap az 576 Konzol szerkesztőségében. Hosszú várakozás után ugyanis megkaptuk az első Playstation 2 tesztgépünket, így végre "testközelben" tapogathattuk meg ezt az oly sokat emlegetett csodamasinát. Vadul és sokat élvezkedtünk, de sajnos a nagy örömből egy kis üresség is vegyült, mert túl sok játékot nem kaptunk hozzá, így egyelőre csak a Tekken Tag-ot, a Dead or Alive-ot és a Ridge Racer V-öt próbálhattuk ki. Talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy az újság címlapjára rövidesen felkerül a PS2 felirat is, azaz elkezdjük tesztelni a játékaikat.

Na, de ne szaladjunk ennyire előre, hiszen ebben a számban is finom kis cikkeket találtok! Bagó mester sokak kérésére regél egy kicsit a konzolok történelméről, Csipi a végkimerülésig hajszolta magát néhány 3D-s anyag tesztelésével, "Piros" Miki szerelmes lett a Chrono Cross-ba, a "többiek" meg tették a dolgukat, ahogy mindig. Én DC leltárt nyomtam, gondoltam nem árt nekem sem egy kicsit ismerkedni a DC cuccokkal. Ajánlom, hogy a bemutatott játékokon gyorsan tiporjatok végig, mert decemberben olyan nagyjágyúkkal jövünk elő, mint a Final Fantasy IX, a Tomb Raider Chronicles és a szerkesztőség aktuális DC kedvence, a Shenmue.

Tyler Durden

SEGÍTSÉG!



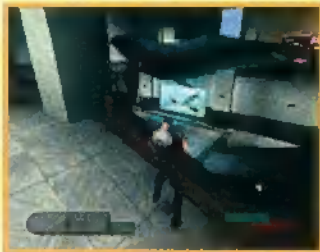
Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Kiadványban megjelent szöveges és
usztárcsás anyagok bármilyen módon való
ra felhasználása csak a kiadó engedélyével
hetséges.
SN 1417-9296
omás:
tset és Játékkártya nyomda RT
GOLDMANN csoport tagja)
ptulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
pterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
mdal előkészítés: Kismarosi Renáta
világítás: Recent Kft.
adja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
rgely Gy. utca 17.
vélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
rjeszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív terjesztők
fizethető: 576 KByte
omgame Kft.), 1389 Budapest,
.: 132.
mail: 576konzol@576.hu
ebsite: www.576.hu
mlap: Driver 2

BLADE (PLAYSTATION)

Activision

Megmondom az őszintét: én már nem sok jó címet várok a PlayStation-től. Annyira lefutóban van az egész rendszer, hogy ami megjelenik rá, az vagy egy rakás szemét, vagy egy 6 éves színvonalán mozog. Éppen ezért örömteli számomra, amikor olyan gyöngyszemekre lel az ember, mint például a 2 évvel ezelőtti nagy mozsiker, a Penge, vagyis Blade PS-ös változata. A játékot az a Hammerhead készíti, akik a Quake II konverzió mögött is álltak, így talán nem lesz annyira silány. Hogy mit kell tudni a címről? A filmhez hasonlóan a Wesley Snipes által alakított nappali vámpírt irányíthatjuk ebben a 3D-s mázskálás / akciójátékban, ahol fegyverként használhatjuk a különböző kardjainkat, vagy éppen puskáinkat is. A történetben Whistler barátunk élete a megmentése a cél, aminek érdekében egészen 21 pályán keresztül kell majd csatagolnunk. 31 különböző szörnyel hozhat össze minket a sors a már csak jövőre megjelenő játékban.



TOM & JERRY (PLAYSTATION)

Warthog / New Kid Co

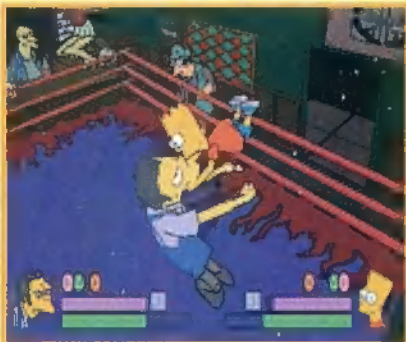
Hát, ha valami hiányzott a PlayStation immáron több mint 5 éves fennállása óta, akkor az egy Tom és Jerry-s játék volt. Frankón nem értem a játékkészítőket, hogy egy ilyen populáris címmel miért kellett ilyen sokáig várni? No, de lényeg az, hogy végre a Star Trek Invasion mögött álló Warthog csapatának sikerült megszereznie a jogokat és már javában gyártják gyerekkorom legelemibb meséjét. Ami kicsit csípi a szemem az az, hogy Jerry bőrébe bújva az lesz a célunk, hogy a pályákon egyre másra borsot törjünk Tom orra alá, hogy aztán végül teljesen a földbe dögöljük őt. Ezt az apróságot leszámítva azonban egy 100%-ig rajzfilmkompatibilis konverziót kapunk. A grafika szó szerint lélegzetelállító (nézd csak meg a képeinket), a 6 ismerős karakter, a 15 pálya és a 18 csapda és a 60 fegyver totális kikapcsolódást ígér, akár 2 játékosnak is egyszerre az osztott képernyőn. A megjelenés már decemberben várható.



THE SIMPSONS WRESTLING (PLAYSTATION)

Infogrames

Hehe. A Simpsonék sem ússzák meg, hogy meg ne játékosodjanak, s ha már így bepálinkálták őket, jól lezúzzák érte mindenki arcát. A The Simpson Wrestling ugyanis – a nevében elrejtett utalással könnyen kitalálva – egy bunyós játék lesz. A rajzfilmből tulajdonképpen az összes nagyobb szereplő irányítható – összesen 22 van belőlük. Rengeteg játékmód, örültebbnél örültebb mind, de ez is csak a jövő évben válhat valósággá.



GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO (PLAYSTATION)

Revolution / Ubi Soft

Hát azt nem mondhatnám, hogy a grafikus kalandjátékok a virágkorukat érik PlayStation-on. Talán a két kezem is elég lenne az ilyen típusú minőségi játékok összeszámolásához, amiben nagyban hozzájárult a Revolution bandája és a Broken Sword játékok. Nos, most a csapat egy új játékkal jelentkezik, mely stílusra ugyan az mint eddig, csak a cím és a történet más. Mostanában jön majd a mozikba ez az



animációs film, mely alapján a játék is készül. Két koma, Tulio és Miguel elhatározzák, hogy ők már pedig, ha fene fenét eszik is eljutnak abba a városba, amit csak úgy ismernek, hogy az arany földje – azaz El Dorado. A játékban rengeteg kalandon és ellenségen kell keresztülvergődnünk magunkat, míg valami értelmeset is fel tudunk mutatni, és eljutunk az áhított paradicsomba. Csak jövőre.



DAYTONA USA 2001 (DREAMCAST)

Sega

Végre! Annyi év várakozás után jön a Daytona is Dreamcast-re. Igazándiból nem nagyon értem, hogy miért pont ez a cím volt az, amivel ennyit kellett várni, hisz beletartozik az alap Sega játékok közé. A mostani konverzió egy érdekes egyvelege lesz az eddig megjelent Daytonáknak. Lesz még pálya a Saturn-os változathoz, a PC-sből és exkluzív DC pálya is lesz természetesen. Egyszerre akár 20 autót is tud mozgatni a hardver, és természetesen az online játék sem hiányozhat belőle.



SPIDER-MAN 64 (NINTENDO 64)

Edge of Reality / Activision

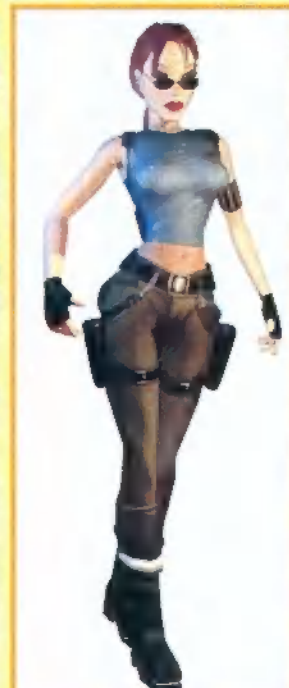
Ezúttal nem maradnak hoppon az N64 gazdák sem – köszönhetően az Activisionnak –, hiszen Peter Parker, vagyis a Pókember kalandjai a Nintendo gépeken is megélednek. A teljes egészében 3D-s ügyességi játékban sokat kell majd ugrabugnálni, de jöllehet a kezünket is használnunk kell majd néhány ellenfél elcsépelése érdekében. Ha a hangulata is rendben lesz, mint PlayStation-on, akkor a Csipi jövőre is élvezhet egy videojáték láttán...



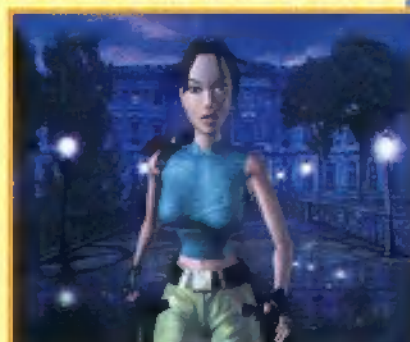
THE NEXT GENERATION TOMB RAIDER (PLAYSTATION 2)

Core Design / Eidos

Állj be a sorba és csorgasd a nyálad Te is! A Core Design ugyanis nem hagyja temetetlenül Lara legendáját és további részek fejlesztésén gondolkodik. Illetve picit már túl is lépték ezt a státuszt, hiszen gőzerővel folynak a munkálatok a következő generációs Tomb Raider megalkotásán. Amit jelen pillanatban tudni lehet, az az, hogy ki fognak adni egy játékot, ami csak egy alap séma lesz, és időről időre az Internet segítségével frissítéseket lehet hozzá letölteni.



Ezek lehetnek pályák, ellenfelek, animációk, és karakterek. Így elérve azt, hogy egy soha véget nem érő kaland kerekedjen ki belőle. Már az sem lesz különleges, ha nem Larát irányítod, hisz a tervek szerint ő csak egy mellékszál lesz ebben az egész Tomb Raider univerzumban. Nagy a készülődés arra, hogy úgy térjenek vissza a programozók PS2-n, hogy az méltó legyen hozzájuk – majd kiderül sikerül-e nekik 2001-ben?



007 RACING (PLAYSTATION)

Electronic Arts

Azzal, hogy az Electronic Arts megvette a James Bond-hoz tartozó licencet, sorra ontja magából a 007-es témájú játékokat. Legújabb találmányuk címe 007 Racing, és a már szokásosnak is mondható Bond autóparkkal szállhatunk szembe a gonosz ellen. Lesz itt BMW, Aston Martin, meg Lotus. Minden autót tele lehet majd pakolni killebbnél killebb cuccokkal és akár többen is játszhatnak vele egyszerre. Asszem' ez az egyetlen cucc az egész halomban, ami még megjelenik idén.



PREMIER MANAGER 64 (NINTENDO 64)

Gremlin

Ilyen még nem volt N64-en! Mármint foci-stratégiai program, mint például a készülő Premier Manager 64. A Gremlin az Actua Soccer 3 engine-jére építi a játékot és mind a 92 angol klubcsapat szerepelni fog benne. Sokkal többet azt hiszem nem kell elmondanom róla: vérbeli menedzsereknek kötelező, a többiek meg kíváncsiságból belenézhetnek, mi áll a csapat hétvégi szereplésének hátterében (magas jegyárak, rossz igazolások, pocsék taktika).

Date	League Cup	Never One
1997-09-19		
Bristol Rovers	1 V 0	Blackpool
A. Colett	Round 1 Leg 1	T. Cag
R. Pettick	92:58	D. Barclay
T. Chalis		P. Clarkson
M. Braker	1	I. Hughes
R. Cag	1	A. Caines
J. Shore	1	J. Hills
F. Holloway	1	J. Elliott
D. Hillier	1	M. Aldridge
J. Carrigan	1	C. Malkin
J. Roberts	1	S. Garvey
I. White	1	J. Bent



THE GRINCH (PLAYSTATION)

Universal / Konami



ségi cucc lesz, ahol logikai feladatokat is meg kell oldanunk. Lesz segítségünk egy kutya képében és olyan csodafegyvereket is bevetethünk, mint a Grimbusz-kopter. A film nálunk még idén, a játék már csak jövőre jön.

November 17.-e óta már az Amerikaiak is rettegnek Grincs-től, vagy, ahogy Magyarországon fogják hívni: Grimbusz-tól. Az eredetileg Angol rémtörténet ugyanis ekkor debütált a moziban nem kisebb személyiséggel, mint Jim Carrey főszereplésével. A film, s egyben játék története a következőképpen zajlik: van ez a zöld emberke, aki szeretné megakadályozni a karácsonyt, meg hogy az emberek boldogok legyenek. És ennek érdekében akár bármit is képes elkövetni...

A játék egy hátulnézetből irányítható ügyességi cucc lesz, ahol logikai feladatokat is meg kell oldanunk. Lesz segítségünk egy kutya képében és olyan csodafegyvereket is bevetethünk, mint a Grimbusz-kopter. A film nálunk még idén, a játék már csak jövőre jön.



SILENT HILL 2 (PLAYSTATION 2)

Konami

Ha azt hitted, hogy Silent Hill-ről sosem fogsz hallani többet a legutolsó kalandod óta, akkor mindannyiunk szerencséjére tudatnom kell veled, hogy tévedtél! A Konami ugyanis gőzerővel készíti az újabb történetet hozzá. Direkt nem írtam folytatást, hiszen hogy úgy mondjam a két résznek semmi köze nem lesz egymáshoz. Illetve mégis: ez is ugyanolyan nyomasztó, rémisztő és borzasztóan jó hangulatú lesz. Az új sztori főszereplője James Sanderland, aki immáron 3 éve él egyedül a felesége halála után. Aztán hirtelen kap egy levelet tőle, hogy találkozzanak Silent Hill-ben. James kutya kötelességének érzi utánajárni a dolgoknak és el látogat a városkába. Ott izgalmas dolgok veszik kezdetét, hiszen összefut egy Maria nevű hölgyeménnyel, aki "kísértetiesen" hasonlít szegény megboldogult asszonyára. És elindul a szokásos ügyfelgöngyölítés. A hangulat állítólag marad a régiben – köd mindenütt, elvont háttér, ijesztő lények, minden egy helyen a következő borzongáshoz. Japánban is csak jövő ősszel jön, úgyhogy nem kell még kapkodni a gondolattal, hogy játszani akartok vele...



Ha azt hitted, hogy Silent Hill-ről sosem fogsz hallani többet a legutolsó kalandod óta, akkor mindannyiunk szerencséjére tudatnom kell veled, hogy tévedtél! A Konami ugyanis gőzerővel készíti az újabb történetet hozzá. Direkt nem írtam folytatást, hiszen hogy úgy mondjam a két résznek semmi köze nem lesz egymáshoz. Illetve mégis: ez is ugyanolyan nyomasztó, rémisztő és borzasztóan jó hangulatú lesz. Az új sztori főszereplője James Sanderland, aki immáron 3 éve él egyedül a felesége halála után. Aztán hirtelen kap egy levelet tőle, hogy találkozzanak Silent Hill-ben. James kutya kötelességének érzi utánajárni a dolgoknak és el látogat a városkába. Ott izgalmas dolgok veszik kezdetét, hiszen összefut egy Maria nevű hölgyeménnyel, aki "kísértetiesen" hasonlít szegény megboldogult asszonyára. És elindul a szokásos ügyfelgöngyölítés. A hangulat állítólag marad a régiben – köd mindenütt, elvont háttér, ijesztő lények, minden egy helyen a következő borzongáshoz. Japánban is csak jövő ősszel jön, úgyhogy nem kell még kapkodni a gondolattal, hogy játszani akartok vele...

MOHO (DREAMCAST)

Lost Toys / Take 2

A Bullfrog csapatából kivált programozók Lost Toys néven alapítottak egy céget, és egy extrém sportokat felvonultató játék fejlesztésébe fogtak. Akik játszottak a Trickstyle-lal, azoknak talán körvonalazódhat valami arról, hogy mire is kell számítani. Úgy tulajdonképpen el is mondtam mindent a játékról, hisz 2 játékos lesz, ügyességi lesz, sportos lesz, Dreamcast-os lesz, jövőre lesz.



TEST DRIVE CYCLES (PLAYSTATION)

Infogrames

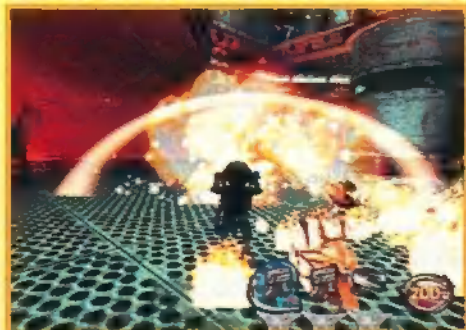
Bár a Test Drive sorozat a hatodik részzel nem ért véget, azonban a Cycles alcímmel ellátott rész mégis teljesen új dimenziókba fogja kalauzolni a mit sem sejtő játékost (huh, asszem' leszokom az ilyen körmondatokról, mert a Martin frászt fog kapni tőle...). Szóval amióta megbukott a Road Rash sorozat a PlayStation-on, új jelentkező nem igen akadt, hogy alámerüljön a motoros, bunyós játékok világába. Am az Infogrames elég bátor volt ahhoz, hogy egy ilyen, amúgy cseppet sem rossz hangulatú játék fejlesztésébe fogjon. A játék 30 teljesen eredeti és élethű járgányokat fog tartalmazni, hogy csak a legnevesebbet ne említsem, a Harley Davidson-t. 12 pálya áll továbbá a száguldozók részére, tele rendőrökkel, ellenfelekkel és persze levágásokkal (már nem taslival, hanem útrővidítésekkel). Mint minden játék ebben a hónapban – ez is csak jövőre jelenik meg.



MDK 2 ARMAGEDDON (PLAYSTATION 2)

Bioware / Interplay

Ha már a Dreamcast gazdáknak van, miért ne lehetne a PlayStation-ösöknek is? Igaz, csak a kettesen fog megvalósulni az MDK második része, de ott legalább egy kibővített változatban. Vagyis inkább csak finomítások lesznek, hisz a nehézségi szint kalibrálása mellett az irányítás is lendítették egy kicsit. Amúgy minden ugyan az: 3 szereplő, egy rakat pálya, lövöldözés, halál, győzelem...



Két gyerekek, nem tudom ki, mennyire figyelte itt az elmúlt nap történéseit, de azt hiszem még soha, semmi nem okozott akkora fölmegháztartást Magyarországon, mint az, hogy ez a kis szöveg költő - akármilyen egyszerűséggel hívjuk csak Brad Pitt-nek - idejött pici hazánkba. Már a Martin szemében is felfedezni véltem némi csillogást, amikor erről beszéltünk, majd hamar elhatároztuk, hogy elmegyünk Brad részére. A fejleményekről a nem egészen 3 hét múlva megjelenő Konzolban olvashatsz...

Bogó Péter

Megmondom őszintén nem nagyon tudom eldönteni, hogy milyen játék ez az F1 2000 a Psygnosis-tól. Ebben a hónapban ez a második F1 játékunk és elviekben azt mondanám, hogy jó és használható, ám kategorikusan ezt nem lehet kijelenteni, mivel a jó és használható részek mellett bizony akad jó pár olyan pillanat a játékban, amikor megkérdezték majd magatoktól: mit keres ez a sz** az én gépemben? Talán az lesz a legegyszerűbb, ha szépen sorjában leírom az összes komponenst és a végén az értékelésnek megfelelően szempontként megindokolnám az értékeket.

Az intróval nincs semmi baj, nem túl hosszú, de szép és izléses. Erről a fajta játékról már annyi féle bevezetést lehúztak, hogy őszintén szólva meglepő lenne, ha valami új elképzelés jelenne meg a felvezető képekben. Újdonság viszont a játék fura menürendszere, ami nekem speciál elnyerte a tetszésem, bár kicsit zavaró, hogy minden egyes pont kiválasztása után egy kicsit várni kell a töltőgető gépre. A játék nem nagyon bővelkedik az F1

F1 játék véleményem szerint. Nagyon aprólékosan vannak kidolgozva a pályák, nem is beszélve a kocsikról. Még a kisebb csapatok járgányai is szinte tökéletesen be lettek digitalizálva és a kerekek mozgásától a startnál leégő gumifelhőig minden a helyén van. Nekem különösen tetszett, hogy amikor kipördültem a kocsival és belecsapódtam gumifalba az egyik tribün előtt, azonnal elkezdtek villogni a vakuk a nézőtéren. Ez pontosan olyan apróság, ami nagyban hozzájárul a tökéletes látványhoz, bár lehet, hogy ezt inkább a hangulati elemeknél lenne helyes megemlíteni. A boxutcában sincs okunk panaszra és természetesen a nagymérvadó, Monaco is szépen díszleg az alapítottól kezdve egészen a kaszinóig, vagy akár a

tunk lexikális tudásunkról téve tanúbizonyságot. Talán az egyik legjobb, leghasznosabb újítás mégis a kommentátor mondataiban van. Az már megszokott, hogy mindent kommentál és véleményez (sőt az időbeli elcsúszásokon még mindig lenne mit csiszolni), ám most már mindenféle aditív információt is elmond a versenyek és legfőképp az időmérő edzések unalmasabb perceiben. Magyarul: ha pár percig nem történik semmi érdekes, csak egyedül autózunk, jó Palikhoz méltóan elkezd kiöltöni az időt, például azzal, hogy elmondja az időmérő edzés legfontosabb szabályait (persze ha épp időmérő edzésen vagyunk). Verseny alatt inkább a csapatokról beszél vagy a pilóták eddigi szerepléséről, nem kevés kritikai érzékkel. Jó ötlet és azoknak, akik jól

léseknél ellen lehet kormányozni és ezzel csökkenteni a pörgések időtartamát és ezzel a helyezés visszaeséseket. Sajnos azonban ez az egyetlen pozitív irányítási összetevő. A kormányzás sem egyenletes. Olykor épp hogy be tudtam húzni a kocsit, máskor nekimentem a kanyar belső ívének. Az ellenfelek nem hogy sportszerűtlenek, de egyenesen vágóhídi hentesek. Ahol tudnak, ott törnek meg minket. A bírók mindenhol befűjlik a faltot, még akkor is, ha saját hibánkon kívül mentünk neki az előtűnk lévőnek. Azonnal mehetünk 10 másodpercig pihenni. Sajnos e miatt nagyon nyögvenyelős minden verseny, bár tény, hogy idővel hozzászokik mindenki.

Összegzés, befejezésképp egy példa: Ausztrál

HÁROMSZÁZZAL A GÉLEGYENESBEN!

FORMULA ONE 2000

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Season 2000-hez hasonló bővítésekben és tréning versenyekben, itt pusztán a játéktérmi gyorsvezetés és maga a bajnokság sorakozik a választható pontok étlapján a párbaj és természetesen a mentett állások töltése mellett. Hűségesebb konzolosok már megszokhatták, hogy az F1 játékoknál nem nagyon érdekes az Arcade módról írni, és ez alól az F1 2000 sem kivétel. Tessék nyomni a gázt, és száguldozni, de aki egy kevés szimulációt is érezni szeretne a kezében, az csakis a bajnokságban gondolkodhat. Itt mindent megnézhetünk és kiválaszthatunk, majd a szokásos módon a különböző technikai beállítások után kezdhetjük el bajnoki menetelésünket. A játék tartalmi része gyakorlatilag ennyi lenne. Tudom, hogy első látásra talán ki-



csit kevés, de a most következő értékelés miatt nem akartam már a bevezetőben leléni minden érdekességet, vagy baklövést a játékban.

- Szavatosság: jó. Ez az a pont, ahol nem igazán tudok egyik sportjátéknál sem használható értéket, mondani, hiszen ezek gyakorlatilag az újabb évek miatt mindenképp elavulnak. Különösen igaz ez a Forma 1-es játékoknál, ahol az egyik évben még Eddie száguldozik a Ferrarival, de pár hónappal később a Jaguar volánja mögött szenved a tizen vagy huszonakárhányadik helyen. Aki a legfrissebb szimulációkat szereti azoknak nem lesz tartós a játék, aki viszont ezzel nem törődik, az akár szűk egy évig is elégedett lehet a játékkal.
- Látványosság: kiváló. Ez a legszebb PS-ös

kikötőig. Nem lassul be a játék olykor-olykor, így a képi dinamikával sem lehet nagyon gondunk. Szintén itt dicsérném meg a menürendszert, ami szép és stílusos. Egyszerűen átlátható és nagyon könnyen kezelhető. Különösen a versenyszabályok beállításánál hasznos, hogy néha nem a menüpontokat láthatjátok a képernyőn, hanem a beállított értékeket. Ez átláthatóbb és könnyebbé teszi a versenyt megelőző pepecselést.

- Hangulat: kiváló. Itt is csont nélkül sikerült mindent megvalósítani és még arra is gondoltak a készítők, hogy a töltőgetések alatt egy kis F1-agytornával masszírozzák a szürkeállományunkat. Minden verseny előtt feltesz egy kérdést a gép és 4 lehetséges válasz közül mazsolázha-

beszélnek angolul és némi érdeklődést is mutatnak az F1 iránt kifejezetten hasznos.

- Hang/Zene: jó. Erre nem kell különösebben papírt pazarolni, jók a hanghatások a közönség hangjától egészen a krakogó Jaguar motorig.

És akkor most jöjjön a fekete leves. Az összetevő, ami miatt a játék nem lehet 90% felett semmiképp. Ez pedig a...

- Játészathóság: közepes. Sajnos csak magamat tudom ismételni, hiszen ismét nem sikerült jól megoldani a kocsik simulékony kezelését. A féktávok össze-vissza ingadoznak, egyszer alig kell megnyomni a gombot és leállunk nullára, más-szor két másodperc padlólék után is még lassulunk. Az egyetlen pozitívum, hogy a megpördü-



verseny. Gyönyörű grafika, remek hangulat, vezeték kinkeseres csata után. Már kivédtem minden támadást, elhúztam jó tíz másodperccel mindenkitől. Még egy kör van hátra, száguldok egy hosszú egyenesben. Egyszer csak feltűnik előttem egy McLaren füstölve a pálya közepén, állva. Nem tudok megállni, jó 250-el belerohanok. Ripityára török mindenem, kiestem. Megszólal a kommentár: "Hakkinen kiesett!". Ja, észrevettem...kösz, csak kivontamni felejtette el a program a pályáról. Na, ezért nem kifogástalan az F1 2000.

Adam

FORMULA ONE 2000

PSYGNOSIS/SONY

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: ELMEGY
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

12 JÁTEKOS
2 MEMÓRIABLÓK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MAJD NEM A LEGJÓBB
× CSAK MAJD NEM

86%

576 KONZOL

Nem nagyon értettem a dolgot, amikor a Martin a kezembe nyomta az F1 Championship Season 2000-et. Nem értettem, hogy minek újra kiadni ugyanazt a játékot, ami kétség kívül sikeres volt az év ele-

ha valamilyen úton-módon nem tanítják meg az autóversenyzős játékosok nagyobb százalékát erre a finom F1-es kezelésre, bizony nem sok babér terem nekik ezen a területen.

A játék "eredeti" része egyébként nem változott, mint már fent említettem, a grafika ugyanolyan használható és a hanghatások, kommentárok,

gép Villeneuve bőrébe bújtat és kitűzi elének azt a célt, hogy mivel a Bar elég gyengén szerepelt a 99-es idényben, hát bizony szíveskedjünk az első négy hely egyikén célba érni. Nem kell mondanom, hogy a játék természetesen az akkori időjárást és rajkocka felállásokat fogja szimulálni, így tényleg nosztalgizhatunk egy keveset. Ha ezzel megvagyunk mehetünk a következő verse-

most sokatokban felmerülhet a kérdés, hogy vajon mennyire kivitelezhető az, amit mond. Jó 5 napja játszom a programmal és azt kell mondanom, hogy előbb vagy utóbb minden feladatot megoldhattok, bár tény, hogy az első körökben látványosan fogtok elszállni, különösen a kanadai pálya híres visszafordítójában. A végén a játék értékel egy százalékos rendszerben min-



jén. Aztán hazafelé azon gondolkodtam, hogy vajon mit változtattak rajta? Szebb lett a grafika? A gépi pilóták a bajnokságban elért eredményeik alapján fognak vezetni? Aztán amikor hazahértem (borzasztóan résteltem), de az első játék alatt még mindig nem értettem, hogy mi változott, mivel a grafika nem, a hanghatások is a régiak voltak, nem is beszélve a menürend-

den kanyart, így sokkal láthatóbb és érzékelhetőbb lesz minden hiba és minden javulás tudásunkban. Persze amikor már lassacskán megy minden forduló, ha visszamentek a bajnokságra, akkor bizony nagyon is érezni fogjátok a tudás hatalmát, mivel az első három kanyart követően otthagynátok a mezőny felét. Persze ez nehézségi fokozattól függ. Szerintem ez a legjobb példa a játék értelmének a lemerésére.



szerről. Mivel azonnal a Quickrace pontba rohantam bele, így csak a második nekifutásnál találtam meg, amit kerestem. Hátkérem szépen, ott díszelgett előttem egy Scenario-elnevezésű pont! Ez itt a lényeg! Persze utána rövest fel léptem a net-re és megnéztem a játék weboldalát is, ahol már nyilvánvalóvá vált, hogy tulajdonképpen az F1 2000-hez sikerül az EA Sports-nak kiadni egy installációt, egy bővítményt, ami azonban a konzol működése miatt egy külön játék formájában jelent meg. Talán, ha ez egy PC-verzió lenne, akkor egyszerűen hozzá kéne installálni az előzőekben telepített programhoz, itt szerencsés/szerencsétlen módon egy külön játék jelent meg, amit egyébként azoknak is érdemes megvenni, akik az alapjátékot, az F1 2000-nem látták még. Persze lehet, hogy csak a tyúk agyam nem veszi észre, hogy egy piszkosul nagy marketing húzásról van szó, ami alatt két új menüpont miatt megvetetik az egész játékot újra a vevőkkel...döntsétek el ti.

Ez a program érdemeiből nem von le így sem és a két új menüpont elviekben a legkomolyabb problémát próbálja orvosolni az F1-es sorozatban, ez pedig az irányíthatóság. Lehet, hogy az Electronic Arts emberei is felismerték, hogy

boxutcai beszélások sem újultak meg. Egyedüli változás az EA F12000-hez képest talán csak az, hogy még irgalmatlanabb a gép az esetleges kanyarlevágások esetében. Véletlenül túl-megyünk egy lassítón egyenesen és máris mehetünk pihenni 10 másodperc-re a büntetésünkkel. Nagyon vigyázzatok erre, mert mindent tönkretesz akár egy 25 másodperces előnyél is.

Bár az EA F12000-es autók irányíthatósága sokkal jobb volt, mint bármelyik eddigi játéknál, de egy PC-s GP2 (már 3) vagy akár egy Turismo-hoz képest még mindig nehézkes és nagyon kegyetlen volt minden. Ha a GT-ben elrontunk egy kanyart, akkor kicsit eltávolodnak tőlünk az ellenfelek, de befoghatjuk őket. Itt sokkal nagyobb árat kell fizetnünk, ha nem tudjuk a pályán az ideális vonalvezetést, a megfelelő fordulópontokat és azt, hogy melyik kanyarban meddig fékezzünk és honnan gyorsítsunk. Pontosan erre való a játék másik "új" pontja a Training. Persze kezdjük talán az elsővel a Scenario-val. Ez a mögöttünk levő bajnokságból idéz fel eseményeket, melyeken nekünk kell bizonyítani azt, amit pár hónappal ezelőtt a pilótáknak kellett volna. Például az első versenyben a

nyekre, ahol ugyanígy különböző feladatokat kapunk, különböző pilótákkal.

A másik új menüpont a Training. Erre érdemes inkább figyelmet fordítani. Itt gyakorlatilag a bajnokság összes pályáját megtanulhatjuk kanyarról-kanyarra. Egy villogó bójás rendszerben kell megtanulnunk a különböző kanyarokat négy jelzést követve. Az első a kék bója, ahol rá kell lépünk a fékre, ezt követi a narancssárga bója, itt kell megkezdődnie a kanyarodást. Ezt követi a citromsárga bója, ez a leglassúbb pontja a kanyarnak, majd a fehér bója, ahol kezdetünk kigyorsítani mögöttünk hagyva a fordulót. Egyébként a gép elmagyarázza a dolgot minden pályánál nagyon részletesen nem is beszélve arról, hogy itt még azt is megmondja nekünk a narrátor (vagy tanár?), hogy a pálya melyik oldalán kell maradnunk a legjobb kivitelezéshez. Ha megértettük a bemutatót nekiláthatunk a megvalósításnak. Nekem ez a része tetszett a legjobban a játéknak, mivel itt a tanár (vagy narrátor?) hangunk kanyaronként menet közben is mondja, "ez kicsit túl szélesre sikerül" vagy, hogy "gyorsíts előbb, dinamikusabban!", egyszóval közvetlenül a fülünkbe mondja a feladatokat. Persze

Üljetek le a gép elé, ahogy megvettétek és nyomjatok egy versenyt bárhol, bármelyik pályán! Ezt követően indulás gyakorolni, majd jó 1 óra tréning után menjetek vissza a versenybe, ugyanoda, ahol előbb kezdtétek. Az eredmény kézzel tapintható!

Adam

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KIVÁLÓ

12 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ HASZNOS BŐVÍTÉSEK
× SEMMI EGYÉB

85%

Ugye emlékeztek rá? A kis ártatlan sárkányfiókára, aki mindig kihúzza őseit a bajból. Aki minden kalandban megállja helyét. Aki minden go-



nosz ellen megvédi sárkányföldet, immáron harmadszor. Ezúttal sem lesz másképp, újra ellátogat a veszély Spyro hazájába és ismét kezünkbe vehetjük a kis hős irányítását. Lássuk, ezúttal milyen álnok gonoszpalánta akar ártani a világ legbarátságosabb fájának, a sárkányoknak.

Barátaink békésen pihengetnek a mezőn otthonukban, sárkányföldön. Sütkéreznek a napon, elbóbiskolnak, némelyikük éppen interjút ad egy helyi televíziónak, míg Spyro a birkákkal játszik. Eközben a gonosz Gnasty Gnorc és csapatai egy titkos földi átjárón keresztül megérkeznek hőseink birodalmába és észrevétlenül lopódzva ellopják az összes sárkánytojást. Mire a bölcsek feleszmélnek, a tojásoknak hűlt helye. Egyedül Spyro képes belebújni a szűkös átjáróba és megkeresni a tojásokat. Az ő feladata lesz visszaszerezni mindet és megbosszulni a gonoszok büntetettét. Mindezt egy engine-el készült animáció formájában nézhetjük meg a játék betöltésekor. Ezután következik a Spyronál már jól megszokott memóriakártya ellenőrzés, illetve mentésblokk létrehozás. A menürendszeren a harmadik részben sem változtattak semmit, tehát mindent ott találunk, ahol az előző epizódokban. Beállítási lehetőségekre, csak játék közben lesz lehetőségünk, tehát nyugodtan nyomjunk az új játék gombra. Már is kezdetét veszi hatalmas kalandunk, mely egész pályakomplexumokon vezet majd keresztül. Magáról a Spyro játéksorozatról

bátran kijelenthetjük, hogy hasonlóan a Tomb Raiderhez és a Sonic-hoz nem sokat változik az idő múlásával (természetesen a Dreamcastes Sonicot nem beleértve).

Mindig finomítanak egy picit az engien-en, a textúrák pontosságán, szépségén. Spyro mozgásrepertóárja nem igen változott, csupán az első részhez képest fejlődött egy siklófejeléssel és egy bepörgő támadással.

Ezeket a gombok egymás után való lenyomásával hozhatjuk működésbe. Elmondható tehát a harmadik részről is, hogy nem ment át különösebb fejlődésen, csupán finomításokon. Ezek a pályákon való néhány ötletet és a grafikai kidolgozást jelentik. Különösen aranyos ötletnek találtam a bonusz jellegű pályákat, ahol például gördeszkára pattanva kell kiirtani a gonosz kis manókat és hörcsögöket. Nem akarok minden jó poént már a cikk elején lelőni, mert akkor nem marad mondanivalóm későbbre, tehát haladjunk szépen sorjában és lássuk részletesen milyen is a Spyro 3.

A SÁRKÁNY ÉVE

Aki nem ismerné a stílust annak elárulom, hogy egy teljes egészében három dimenziós játékról van szó, melyben Spyrot a főhőst hátulról nézve irányítjuk. Természetesen vannak helyek, ahol a helyszín megkívánja a kamera mozgását, így ez meg

is történik, illetve lehetőség van változtatni a kamerakezelés módján is, a beállítások között. A kameranézetet mi is állíthatjuk az L2, R2 segítségével és gyorsan középbe hozhatjuk az L1 vagy R1 gombokkal. Ha nehezen látunk be egy pályarészt, használjuk a Három-

szöget, melyet nyomva tartva és irányokat hozzáadva nézelődhetünk, forgathatjuk fejünket. Bár az igazat megvallva ezekre nemigen lesz szükségünk a játék során. Van ugyan részek, ahol a kamerakezelésnél hiányosságok mutatkoznak, főleg a szűk folyosókon, mert a "belelógás védelem" odáig fajul, mindezt elkövetve, hogy a kamera ne csússzon bele a falba, rángatózni kezd és el-



veszti főhősünket. Ilyenkor viszont a kézi vezérlés sem segít, mert a program akarata erősebb a mienkénél. Nincs más lehetőségünk, gyorsan túl kell futni ezeken a helyeken. Igaz általában csak olyan hibák fordulnak elő, melyek lehet, hogy nem is hibák, egyszerűen csak egy béna ötletből fakadnak, hogy a kamera egy csigalépcsőn

haladva szembefordul Spyroval. Ez mind nagyon szép és látványos, csak éppen azt nem látjuk merre haladunk és a nézetből



mindig az, ha a tűzokádás támadást alkalmazunk, ami jelen esetben azt jelenti, hogy Spyro igyekszik valami komoly lángcsóvát csíholni, de csak valami kis püfögés sikeredik és

vel elég, mert a távolságok elég pontosan ki vannak számolva a játékban. Ha vitorlázás nélkül nyomjuk le ugrás közben a Háromszöget, akkor egy bepörgős, szaltó-támadást hajthatunk végre, mely pontosan alánk irányul, tehát az alattunk lévő ellenteleket pusztítja. Ezek mellett megmaradt a tűzokádó támadás, melyet a Körrel aktiválhatunk és a nekifutásos öklelés, melynek a Négyzet a gombja. Alap állapotban a Háromszög a semleges emberekkel való beszélgetés kezdeményezésére szolgál. A Select megnyomásával juthatunk az Atlas menübe. Ez egy könyvecske, melyben leírva láthatunk minden információt, melyre szükségünk lehet. Tehát megtaláljuk a már elvégzett feladatokat, a még hátralévőket és a százalékos teljesítményértéket is. Van itt még pontszámláló, felszedett bonusz tárgyak és mindenféle lista. Ha a Startot nyomjuk le szintén egy menübe jutunk, ahonnan linkelhetünk az Atlasba,

néha. Maga a kezelhetőség szerintem kiváló, nagyon jól megtanulható és nagyon gyorsan. A kameramozgatási hibák meg egyszerűen megoldhatatlannak látszanak a háromdimenziós játékokban, úgyhogy a legjobb lesz, ha hozzá szokunk.

Külön élmény volt, hogy minden egyes szereplőnek kidolgozták a beszédjét, vagyis mindenkinek, akivel beszélünk, a hangját is halljuk. Hasonlóan színvonalas a többi hanghatás is, roppant kedves effektek tarkítják a palettát. Még a fő gonosz sem valami rémisztő, sőt inkább aranyos ő is. Ez már csak egy ilyen játék. A zene nem különösebben tűnik ki a játékból, sőt leginkább csak közepesnek mondható. A grafikai kidolgozás szép ugyan, de mégis csak "Jó"-t kap, mert nagyobb fejlődésen is áteshetett volna a második részhez képest. Ez általánosságban elmondható az egész játékról. A legnagyobb fejlődés csak a játékmenet terén ment végbe, a sok apró újításnak köszönhetően. Maga az engine és az egész körítés maradt a régi. Mindemelllett még most is egy kiváló játék a Spyro, mely minden korosztálynak felhőtlen kikapcsolódást és szórakozást nyújt.

Endrédi Tibor



vagy átállíthatjuk a játék beállításait, menthetünk és segítséget kérhetünk. Jó tudni, hogy ha kiválasztottunk egy mentés blokkot a játék elején, akkor minden Zoeval történő beszélgetésünk után egy autosave hajtodik végre.

SPYRO A NAGYMENŐ

Ebből a szempontból fejlődött a srác, hiszen most már gördeszkázik is, ráadásul egy villám erőgenerátornak köszönhetően komolyabb repülésre is képes. Belefutva ebbe az erőkapuba egy rövidebb időre Spyronak nagy szárnyai nőnek, melyekkel bármeddig felreppenhetünk. Vigyázni kell, hogy ne cifrázzuk túl a manőverezést, mert sárkányunk beleszedül és lezuhan. Továbbá néha csapkodunk a szárnyakkal (X gomb), mert különben lelassulunk és az előbbi pont lép érvénybe, vagyis a zuhanás. A kis hős irányításával maximálisan meg voltam elégedve, csak a már említett kamera problémák zavartak be



eredően megfordult irányítással sem tudunk hirtelen mit kezdeni. Ilyenkor a falnak csapódunk, vagy rosszabb esetben, ha mindez a szabadban történik, lezúgunk a szakadékba. Ha szerencsénk van, vízbe esünk és kievicélhetünk a legközelebbi partra. Igen jól látjátok, Spyro végre megtanult úszni is ám. Igaz még nem tökéletesen, mert a mélyebb helyeken most is bajba kerül, de a sekély vizekben és patakokban szívesen ellubickol (talán, mert

egy kis lángocska bújjik elő. Ez persze bővel elegendő a gyengébb ellenfelek likvidálásához, sőt vannak olyan trollok is, melyek pajzzsal rendelkeznek, ellenük csak a tűz hat, mert az öklelő támadásainkat könnyűszerrel elhárítják. Az ellenfelek egytől egyig aranyosak, szinte sajnáljuk kinyírni őket. Sőt vannak közömbös szereplők is a pályákon, melyekkel beszélgetni lehet, információkat tudhatunk meg tőlük, vagy egyszerűen csak benyögnek valami poént. Mint például a kifosztott város egyik vezetője, aki hálául, hogy megmentettük birodalmát ajándékba ad nekünk egy csirke-tojást, amit nemrég talált. Mikor átvesszük, a tojás felpattan és előbújik belőle egy kissárkány, mire a medve fazon azt mondja, szörnyen restellem magam, ez a legrondább csirke, amit életemben láttam. Hasonlóan komoly az egész játék, mindenütt el van rejtve egy kis poén.

Segítőink, akiket a bölcsek küldtek velünk Zoe, a tündér és Hunter, a tigris. Ők tanítanak meg használni legújabb képességeinket és megszokni az irányítást, amivel egyébként nem lesz különösebb problémánk. A tigris tanít meg vitorlázni és használni a felrepülés technikát, amit a nagyon nagy távok átszelésére alkalmazhatunk. Ez úgy néz ki, hogy elrugaszkodva egy peremről (X-et nyomva), elkezdünk ugrani és még mielőtt lefelé zuhannánk, újra X-et nyomunk, ekkor beindul a vitorlázás. Igen ám, de vannak távok, melyeket még ezzel sem érhetünk el, ilyenkor a repülés végén nyomunk Háromszöget, melynek hatására Spyro keményen csapkodni kezd szárnyaival és pár centit képes még feljebb emelkedni. Ez általában bő-



SPYRO YEAR OF THE DRAGON

SONY

GRAFIKA: JÓ

JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ

SZAVATOSSÁG: JÓ

ZENE / HANG: KÖZEPES

HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ ROPPANT ARANYOS, SZÉP ÉS HOSSZU

× KISIT TÖBB FEJLESZTÉSEN IS ÁTESHETETT VOLNA

89%

Hű, ha tudnátok, hogy most mennyire utálom a Driver 2-t! No, nem kell megijedni, nem azért, mert olyan borzasztóan rossz lenne, csak egyszerűen a 38. küldetésnél kicsit kiakadtam. Persze ha elmondanám miért, akkor gyakorlatilag itt érne véget a cikk is, így kezdjük a történetet a legelején. Mindenki tudja, hogy az idén a következő nagyon-nagyon visszszámolás világpremier a Driver 2 volt. Megvolt a Turismo 2, majd a CM2.0 is. Megkaptam a két CD-t és a következő hétfőig úgy igazítottam, hogy semmi más dolgom ne legyen, mint tesztelni. Beférkőztem a szobámba, megkértem a barátnőmet, hogy a kötelező vegetatív igényeim kielégítésén kívül ne nagyon zavarjon, majd neki láttam a játéknak...

A LÉNYEG NEM VÁLTOZOTT

A Driver 2 lényegében ugyanaz, mint az első rész. Küldetések szempontjából is alig változott,



Driver 1 hagyományait pályakialakítás szempontjából. Itt mindenki otthonosan mozoghat majd, mivel teljesen a megszokott formákat, viselkedéseket és rendőröket látja majd viszont. Havanna már egészen más. Kubá-

játék során a legbrutálisabb rendőri jelenléteket érezni, mivel szanaszét ütnek, amikor csak elérnek. Az utak is itt a legkeményebbek, különösen akkor, amikor majd egy busszal kell a nyomornegyed legkeskenyebb utcájában reggeli csúcsforgalomban menni a forgalommal szemben (ez majd a 31. akciónál lesz egyébként aktuális)! A brazilok vezetni sem tudnak, így óvakodjatok mindenkitől, mert a leghetlenebb pillanatokban ugranak elétek majd.

kor menekülés közben minden sarkon áll egy kordon és bizony már leamortizáltuk a kocsink 95 százalékát. Az első részben ilyenkor jobb volt abbahagyni és nekifutni újra, különösen, ha nem voltunk még a küldetéssel sehol, ám itt egyszerűen kiszállás a kocsiból, be egy másikba és már mehetünk is tovább teljes erővel, minden sérülés nélkül. Persze ez a küldetéseinkben is bőven jelentkezik majd, mivel egyharmada a feladatoknak igényel átszállást, vagy legalább kiszállást a kocsiból. Ha már itt tartunk, sokszor kell ajtót nyitni, gombot nyomni és egyéb "kétkezes" munkát végezni, ilyenkor a Háromszöget kell megnyomni, az az akció gomb. Szintén ezzel szállhatunk be a kocsikba, ha odamentünk az ajtóhoz, de ha ki szeretnénk szállni, akkor a fel+Háromszög kombináció a nyerő. Fontos, hogy kiszállni csak akkor tud-

CASTRO SÓFÖRJE!



de természetesen a második résznek köszönhetően megjelent egy pár újabb elképzelés és feladat is. Nekem olyan volt, mintha újra betettem volna a D1-et, találva egy új küldetést új pályákkal. Mielőtt már nyúlnátok magatokhoz elárulnám, hogy az újítások és fejlesztések a játéknak nem ebben a tartományában érezhetőek. Magáról a történetről nem nagyon mesélnék, csak annyit, hogy egy (majdnem) tökéletesen kivitelezett kivégzéssel kezdődik. Bandák és bérgyilkosok közé kell ismét beépülnünk és végigjárnunk 4 város a nagyvilágban.

A HELYSZÍNEK

A Driver 2 csapata megint nem nagyon kímélte magát, és hosszú hónapokig keresgélve választották ki azt a 4 helyszínt, ahol képileg, útilag és történetileg is minden együtt áll egy megfelelő színvonalú folytatáshoz. Chicago az első helyszín és azt kell mondanom, hogy ez őrsi leginkább a

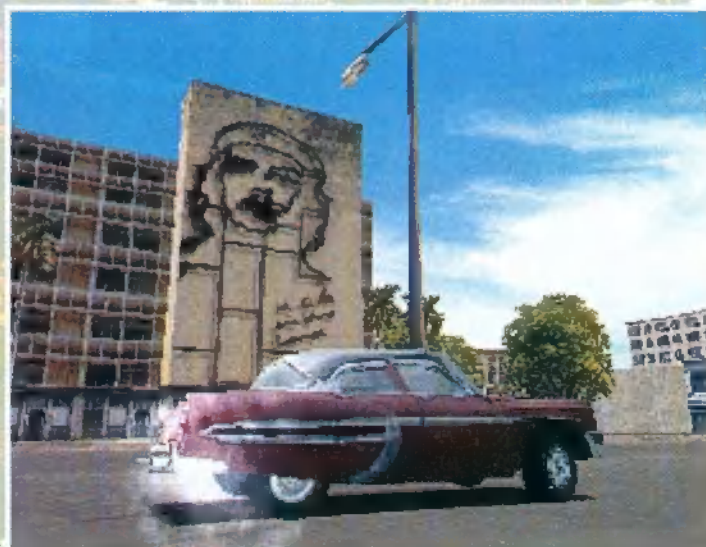
ban érezni először a kulturális különbséget a városok útjainak kiépítésén vagy a rendőrök mozgásán. Az utak sokkal kevésbé szögletesek és keskenyebbek, mint megszoktuk. Az autók könnyebben nekünk jönnek, bár tény, hogy nem nagyon zavarnak, ha nem muszáj. Nagyon szépen és életlenül van minden kiépítve, de valahol úgy érzem, ez ennél a játéknál már nem is lehet kérdéses. A kubai rendőrök azonban már nem "játékosbarátok". Azok bizony ütnek, ahol tudnak! Néha úgy érezni, hogy sokkal-sokkal gyorsabbak, mint mi vagyunk, még akkor is, ha nekünk elviekben épp jobb autónk van.

A harmadik pálya Las Vegas. Itt vagyunk a legszabadabbak mozgás tekintetében. Mivel Vegas egy előre megtervezett és így kiépített szórakozó város a sivatag közepén, baromi széles utak vannak mindenhol, és szinte minden szálló, kaszinó elé be tudunk kocsikázni. Rio az utolsó és egyben a legérdekesebb város a helyszínek között. Itt a

TÖBB KÜLDETÉS, TÖBB KOCSI, TÖBB LEHETŐSÉG, TÖBB BOSSZÚSÁG

Akkor most térjünk rá a lényegre, vagyis az újításokra a játékban. A menüpontokat futólag érintve: nem nagyon változtak (a multiplayer pontot kivéve), nem is nagyon érdemes rájuk pazarolni a helyet. Megvan a filmkészítő opció is, és természetesen kocsikázhatunk küldetés nélkül mindenfelé. A leglátványosabb és egyben leghasznosabb változás a mozgásterünk kiszélesedése lett. Már nem kötelező a kocsiban ülnünk végig, amikor akarunk, kiszállhatunk és beülhetünk bármelyik járműbe. Ez hasznos lehet, ami-

tok, ha a kocsink teljesen áll, és nem kerget senki. A küldetések alatt nem egyszer előfordul majd, hogy a legjobb esetben is kettő, talán három másodpercet marad a kiszállásra vagy az átszállásra. Ezt érdemes gyakorolni, mert bosszantó, ha végigszáguljátok a várost, mindenkit kikerülve, majd a végén azért kezdhettek újra, mert nem tudátok rendesen megnyomni a gom-



bot a garázs ajtajánál. A játékban csak azokba a kocsikba tudtok átszállni, melyek egyedül állnak az út szélén. Ne is próbáljatok másba, de bármi áll oldalt, az biztos, hogy "meglovagolható". Akár busz, mentő vagy limuzin, mind vezethető, ha másért nem kedvtelésből.

Sokszor előfordul (sajnos), hogy több-féleképp értelmezhető a feladatunk pontosan azért, mert sok átszállás, vagy rengeteg "kocsi mentes" tevékenységet kell végeznünk. Ezek elkerülése érdekében pár sorral lejjebb kigyűjtöttem a számomra nem egyértelmű dolgokat, hogy nektek ne kelljen tizen-

tesen, de lassan tűnnek elő a dolgok. Az első részben ez dinamikusabb volt, de talán ezt betudhatjuk annak, hogy a szebb épületek kedvéért, egyszerre kevesebbet mutat a játék. De akkor miért lassul be?!? Sebaj, ettől függetlenül ezt is meg lehet szokni és egyáltalán nem zavar majd. Ami nagyon zavaró viszont és hosszú távon ■ lemezek széttöréséhez vezethet, az bizony a játék magas fokú szemétsége minden tekintetben. Az ellenfelek vezetésétől a pályák vonalvezetéséig minden azért van, hogy nekünk minél több ősz hajszálunk legyen a nap végén. Ha üldöznünk kell valakit, olyan professzionális szintet ve-

zet, hogy alig érhetjük utol. Persze az ellenfelek elől szinte mindenhol kitér a "polgári forgalom", csak nekünk kell kaszkádormutatványokat végezni. Írásom elején említettem, hogy a 38. pályán zakkantam meg, amikor egy szemét orvlövészt kell kergetni és egyelőre őszintén bevallom, nem sok esélyt látok, hogy ilyen pófótlan és embertelen vezető ellen győzedelmeskedni tudok. Persze a végén úgyis mind-egyik pályát megcsináljuk. Vagy tíz olyan pálya volt eddig is, amikor kategorikusan kijelentettem, hogy ez lehetetlen, aztán persze sikerült. Üldözéseknel a legjellemzőbb kretecskék kergetett kocsik

akármerre pördülnek ki, akármerre toljuk le őket, a másodperc töredéke alatt gyorsulnak fel újra "utazósebességre". Mi gázt adunk, felpörgünk, addig ők már jó 250 méterre vannak tőlünk, pedig egymás mellől indultunk. A rendőrök, amikor kergetnek, irreálisan gyorsak és mozgékonyak. A játék sokszor a kergetéseknél elhúzza előttünk a mézesmadzagot is, ami az üldözöttek sebességének furcsa változását jelenti. Amíg messze vagyunk, lassúak a srácok, ahogy utolérnénk és nekik men-

nénk, persze felgyorsulnak épp annyira, hogy ne tudjuk összetörni őket. Mintha nem végig menekülnének, csak akkor, amikor már "lőtávolba" érünk. Az irrealitás csúcsa egyébként az, amikor Rioban egy busszal kell széttörnünk Vasquez, ■ drogbáró autóját. Miután menekülnénk a helyszínről, ■ bűnözők kergetnek és az általunk vezetett buszt képesek eltolni egy szál árva autóval. Vicces volt, amikor a lóba*** nagy buszt beletrancsírozta az egyik ház oldalába egy kisautóval Vasquez egyik gorillája, és én semmit nem tudtam tenni ellene. Mintha egy vonat tolatott volna belém.

A "TÁVAKÖRÖS" FELADATOK

Eme pár sorban azokat a küldetéseket gyűjtöttem össze, melyekben kicsit nehézkes rájönni a megoldásra. Hangsúlyoznám: még két küldetés előttem van, így a legvégéről nem tudok nyilatkozni. Bár, aki oda eljut, az már akkora rutint szerez, hogy mindent megold.

5. Menekülés. A rendőrök elől repesztünk. A lényeg, hogy akkor érjete a hidakhoz, amikor le vannak eresztve! Különben tekeregettek és szanaszét törnek.

7. Menekülés ■ gyárból. Itt az a feladat, hogy a főutat elzáró két kamion mögé keveredjünk ki valahogy. Miután kijutottatok a gyártelepekről (és elkezd kergetni ■ furgon), menjetek visszafelé az utcában, amíg el nem értek az első szabad kereszteződéshez. Itt jobbra kell újra befordulni egy harmadik gyártelepre, ahonnan már ■ kamionok mögé tudtok kijönni.

10-11. Kocsi és rakománylopás. Itt miután megtörtétek a kívánt autókat, szálljatok be és vezessetek vissza ■ rejtékhelyre. Ott ki kell pattanni és kinyitni a rejtékhely ajtaját, beállni a kocsival, majd becsukni az ajtót. Ha a térkép szerint a célnál vagytok, de mégsem látni sehol semmit, nézzetek körül, biztos, hogy valamit meg kell nyomni az egyik falon!

12. Négy autó átvizsgálása. Négy különböző kocsi tekereg a városban, egyenként össze kell törni őket és mind-

be beszállni, amíg (természetesen a negyedikben) megtaláljátok a nyomokat. Az egyik legnehezebb küldetés!

14. Elérni a hajót. Itt a városban lévő egyetlen víz alatti alagúton kell átmennünk, ami ■ szigetről vezet vissza a belvárosba. A térképen jól látni!

20. Mentés a vonat

kötözve a vonatsíneken egy autóban. Mi egyszerre indulunk a vonattal, de előbb kell a hídhoz érünk (ott van a pali), kiugrani a kocsiból és még mielőtt a vonat szétlapitana mindkettőnket, ■ másik kocsiba átszállva elmenekülni.

30. Bomba lerakás. Miután elértünk a megadott helyre, 14 másodperc alatt három C4-es bombát kell leraknunk, a nyílal jelölt pontokra. Ha mind megvan, rohanjatok ki a házból!

33. Limuzin lopás. Egy (már előzőleg általunk) lopott rendőrautóval az utca sarkán beforduló limuzin elé álljatok be, amikor megállt, ki a rendőrautóból, be a limuzinba és indulás a megadott helyre.

36. Bomba a hajón. Itt a változatos-ság kedvéért egy hajóra kell bombákat raknunk, csak hogy menet közben elindul velünk az egész, így csak úgy tudtok elmenekülni a robbanás előtt, ha

gyorsan kiugrattok a hajóból az utolsó bomba lerakása után.

ÍTÉLET

A játék jó. Talán még azt is mondanám, hogy jobb az első résznél, ha nem lenne grafikai olyan nagyon lassú. A pixeles épületek mellett még elnéznék, de miért kellett teletömni a játékot házakkal, ha egyszer a PS nem tud ennyit mozgatni? A sima képmozgás és a humánusabb ellenfelek hiánya sajnos sok bosszúságot és dühöngést eredményez majd, de ettől függetlenül én mégis ajánlom (olykor egy pár nyugtatóval) a Driver 2-t. Az első gyorsabb volt, ■ pedig látványosabb. Döntsön mindenki ízlés szerint a fontossági sorrendről!

Adam



kárhányszor nekifutni csak azért, mert nem látni rendesen egy jelet, vagy ajtót. De most még nem rohannék előre, mert azért elfogultság ide, sikeres első rész oda, bizony akadnak hibák is bőven a játékban.

HIBÁK, BAKIK, PROBLÉMÁK

Az első és legszembetűnőbb probléma a játékban a mozgás alkalmankénti lelassulása. Sajnos először azt hittem, hogy az én PS-öm öreg feje rosszkodik, ám idővel ezt a problémát kiiktatva még mindig nem volt jó a képi mozgás. Sajnos minél több poligon van a képen, annál inkább (evidens módon) lelassul a játék. Ez először a nyolcadik pályán láthatjátok majd, amikor a chicagói városháza előtt bekanyarodtok és a kivilágított ablakok miatt belassul minden. Rettentően zavaró. Később már huszonöt pályával ■ hátatok mögött nem nagyon zavar majd, de addig meg kell szoknotok. A másik vizuális hiba, ami engem nagyon zavar, a dolgok megjelenésének az ideje. Túl későn válik láthatóvá minden. A kép közepén elől a semmiből fokozatosan, egyenle-



DRIVER 2

INFOGRADES

GRAFIKA: ■

JÁTSZHATÓSÁG: ■

SZAVATOSSÁG: ■

ZENE / HANG: ■

HANGULAT: ■

■ JÁTÉKOS

1 HANGULAT

ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

■ JÓBB, ÉRDEKESEBB

KÜLDETÉSEK, TÖBB MOZGÁSTER

× LESSÉ ÉS OLYKOR SZEMÉNY

MÓDON CSAL!

85%

Az első részben rájuk találtunk, a második részben összecsaptunk velük, a harmadik részben kiirtottuk őket, a negyedikben pedig sikeresen felélesztettük, majd ismét elpusztítottuk őket. Gondolom, a nagy többségnek nem kell részleteznem, azt hogy az "Idegenekről" van szó. Nagyon-nagyon régen történt még a "hetvenes évek" végén, hogy egy békés kereskedelmi űrhajó – melyet a Nostromo névre kereszteltek – szelte át a sötét űr végtelenjét. Azonban valami megzavarta a mélyalváásban utazó legénység álmát. A fedélzeti számítógép ugyanis segélykérő jeleket fogott egy addig még felderítetlen bolygóról az LV-426-ról.

Amit aztán a jel forrásánál találtak, minden képzeletet felülmúlt. A rádiójelek egy hatalmas idegen civilizáció által épített űrhajóról jöttek, melyben túlélőket már nem, viszont rengeteg tojásszerű gubót találtak. A folytatást szerintem már mindenki ismeri, az egyik tojás kinyílt, és valami kéz-szerű szörny ugrott az egyik szerencsétlen asztronauta arcára. A kis csapat fejét veszítve menekült el a helyszínről, ám úgy látszott a problémájuk megoldódik, mert néhány óra múlva az arcátmadó elpusztult. Egyvalakit leszámítva azonban senki sem sejtette, hogy valami fejlődik és növekszik az űrhajós testében. Hamarosan azonban mindenkinek szembesülni kellett vele, mert az embrió kitört az "anyaméhéből". A szörny iszonyatosan gyorsan növekedett és rövid idő alatt lemészárolta az egész legénységet. Az egyetlen túlélő, Ripley fedélzeti tiszt végül felrobbantotta az űrhajót, az idegent kilökte az űrbe, ő maga pedig egy mentőkabinnal próbált meg visszatérni a földre. Sok év telt el – pontosan ötvenhét – mire egy véletlen folytán rátaláltak a mentőkapszulára. Időközben az LV-426-ot kolonizálni kezdte az emberiség, és nem nagyon akarták elhinni Ripley meséjét a gyilkos idegen fajról, egészen addig a napig, amíg meg nem szakadt a bolygón dolgozó mérnök-kolóniával a kapcsolat. Ripley-t felkéri, hogy tartson a tengerészgyalogos különítménnyel, mint tanácsadó, ő pedig elvállalja, hogy szembenézzen a gyöttrő rémálmainak megtestesítőivel. Persze az idegenek felaprítják a kommandósokat is, és csak néhányuknak sikerül a bolygó felrobbantása után elhúzni a csikót. Azonban hazaúton némi problémát okoz az a néhány idegen, akiknek sikerült feljutniuk a hajóra, és fedélzeti számítógép automatikusan kilövi a mentőkapszulákat. Az incidenst – szokás szerint – egyedül Ripley éli túl, aki egy börtönbolygón landol, és már neki sincs sok hátra, mert az ő testében is fejlődik egy idegen. A válogatott nehézfiúkból álló csapat, löfegyver híján, "kőkorszaki" eszközökkel kénytelen felvenni a harcot az idegenek ellen, de Ripley-n már képtelenek segíteni. A harmadik rész végül azzal ért véget, hogy Ripley feláldozza magát – mielőtt kikelne belőle a királynő öngyilkos lesz. Hogy ezek után minek kellett még egy bőrt lehúzni a témáról, azt talán csak a film készítői tudják (valószínű a lővéért), de tény hogy hosszabb huzavona után végül csak elkészült a negyedik rész is, az Alien Resurrection (magyarul: Feltámad a Halál!) amiben mindenki nagy meglepetésére ismét Ripley volt a főszereplő. Hogy ez miként lehetséges, ha egyszer a harmadik rész végén meghalt? Természetesen klónozással. Ha jól visszagondoltok a harmadik részben a börtöndoki levett Ripley-től egy adag vért, és két-száz évvel később ezt használta fel egy – a katonaság által felügyelt – tudósokból álló csoport. Céljuk, hogy a kitenyészített idegeneket betanítsák, és katonai célra felhasználják.

Pár próbálkozás után aztán sikerül is egy használható klón készíteniük a vérből, és Ripley-ből kioperálják a királynőt. Ez a Ripley azonban a vérben lévő idegen DNS-ek miatt már nem a régi, emberfeletti ereje és képességei vannak, és a szörnyekhez hasonlóan az ő vére is koncentrált sav. A katonaság megbíz egy zsoldosokból és csempészekből álló bandát, hogy a legnagyobb titoktartás közepette, szerezzenek nekik néhány szerencsétlent, akiket megkezdhetik az idegenek szaporítását. Végül, ahogy lenni szokott, a nagyravágó emberek kezéből kicsúszik az irányítás, az idegenek elszabadulnak, és a maroknyi túlélő szembetalálja magát az emberiség legszörnyűbb rémálmával. És itt kapcsolódhat be te is az eseményekbe, ha megveszed az Alien Resurrection című Playstation játékot. Szerintem mondjuk, még akkor is, ha ez volt a legvéresebb rész, elég gyenge volt a film (néhány részlettől eltekintve), főleg a semmitmondó történet és az unalmas akciórészletek miatt. Ettől elvonatkoztatva azért maga a játék lehet még nagyon jó is, bár kicsit félve álltam a dolgokhoz, mert ebben a hónapban már megégettem a kezem a Medal of Honor 2-vel.

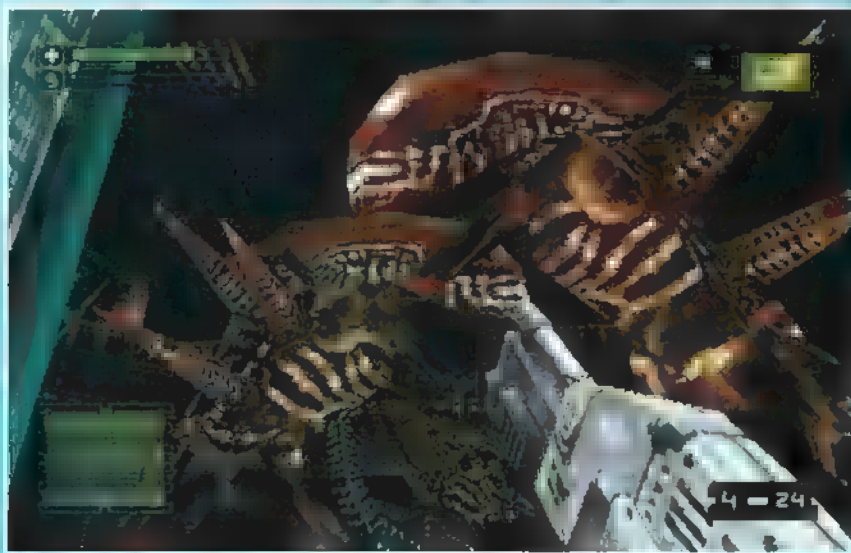


ság megbíz egy zsoldosokból és csempészekből álló bandát, hogy a legnagyobb titoktartás közepette, szerezzenek nekik néhány szerencsétlent, akiket megkezdhetik az idegenek szaporítását. Végül, ahogy lenni szokott, a nagyravágó emberek kezéből kicsúszik az irányítás, az idegenek elszabadulnak, és a maroknyi túlélő szembetalálja magát az emberiség legszörnyűbb rémálmával. És itt kapcsolódhat be te is az eseményekbe, ha megveszed az Alien Resurrection című Playstation játékot. Szerintem mondjuk, még akkor is, ha ez volt a legvéresebb rész, elég gyenge volt a film (néhány részlettől eltekintve), főleg a semmitmondó történet és az unalmas akciórészletek miatt. Ettől elvonatkoztatva azért maga a játék lehet még nagyon jó is, bár kicsit félve álltam a dolgokhoz, mert ebben a hónapban már megégettem a kezem a Medal of Honor 2-vel.

az emberiség legszörnyűbb rémálmával. És itt kapcsolódhat be te is az eseményekbe, ha megveszed az Alien Resurrection című Playstation játékot. Szerintem mondjuk, még akkor is, ha ez volt a legvéresebb rész, elég gyenge volt a film (néhány részlettől eltekintve), főleg a semmitmondó történet és az unalmas akciórészletek miatt. Ettől elvonatkoztatva azért maga a játék lehet még nagyon jó is, bár kicsit félve álltam a dolgokhoz, mert ebben a hónapban már megégettem a kezem a Medal of Honor 2-vel.

KÉPERNYŐN

Akik otthonosan mozognak a Playstation világában, azok jól tudják, hogy nem ez az első Alien-es játék a gépre, volt már egy hasonló anyag a PS hőskorában Alien Trilogy névvel, és elvileg a film első három részéből merítette az ötleteket. Nekem tetszett az a program, mert gyors volt, meg szép is, logikusan voltak felépítve a pályák, és néha még főelleneségekkel is találkozhattunk. De ami a legfontosabb volt, hogy kellőképpen visszaadta azt a pattanásig feszült hangulatot, amit a filmekből megismerhetünk, szóval jó játék



volt, még akkor is, ha elavult technikai megoldásokat tartalmazott, gondolok itt, például arra, hogy az ellenfelek még sprite-okból voltak felépítve, mint anno a Doom-ban. Amikor elkezdtek fejleszteni az új Alien anyagot, még szó se volt a belsőnézetről, a készítő egy külsőnézetes akciójátékban gondolkodtak, mint mondjuk a Duke Nukem: TTK. Aztán később úgy gondolták, hogy azt a féltelmű hangulatot, amit az Alien filmek okoz, csak úgy lehet visszaadni, ha a játékos úgy érzi, ő maga is ott van a sötét folyosókon, és

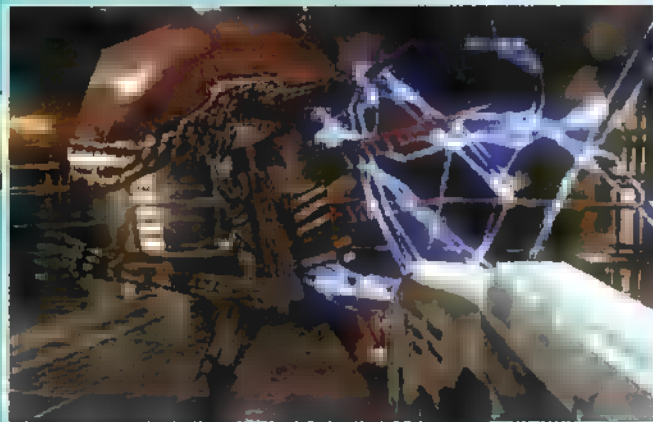
mégis inkább a belső nézet mellett döntöttek. Az AR nagyjából a film cselekményét követi nyomon, persze csak nagy vonalakban. Aki látta a filmet azoknak sok-sok helyszín, részlet, szereplő, vagy helyzet ismerős lesz majd, kezdve onnantól, hogy Ripley kilör a börtönből, a végén még az első élevení születt idegennel is összefuthatsz majd, de a játék tartalmazza azt a részt is, amikor menekülés közben a szereplők kénytelenek a víz alá merülni. Ahogy az már lenni szokott, a pályákon bizonyos feladatokat kell teljesítened, ezekről bővebb tájékoztatást a MISSION OBJECTIVES alatt találsz, ha lepauszálsz a játékot. Érdekes, hogy ez általában nincs külön pontokba szedve, hanem csak nagyvonalakban írják le, hogy az adott szinten mit is kell csinálni. Az egyik kedvenc részem volt, amikor hasznavehetetlen klónokat kellett le vadászni, de mint már említettem lesz víz alatti pálya, meg még egy csomó más küldetés.

ALIEN RESURRECTION

NE SZÓRAKOZZ AZ IDEGENEK KELL!

tés is. Az is egy kis változatosságot hozott a játékba, hogy több szereplőt is irányíthatsz, és ezért aztán vannak emberspecifikus pályák is, a számítógépeket például csak a filmből is megismert android tudja üzembe helyezni. Ahhoz, hogy egy-egy helyszínről továbbjuss, általában zárt ajtókat kell kinyitnod, ezekhez vagy keresel egy panelt, amin keresztül aktiválni tudod, vagy marad a Doom-ból átvett jó öreg kódkártya keresgélés. Ezek a kártyák sokszor az ellenfeleknél vannak, a filmből megismert "leheletazonosítót" pedig kicserélték egy mezei tenyérlenyomat érzékelőre, úgyhogy ha ilyet látsz, nyugodtan nyomj rá. Egyébként, ha valamit használni tudsz erre a gép külön figyelmeztet azzal, hogy kiírja az akciógomb nevét. Neked csak azt kell kapcsolnod. Erre ebben a játékban és a MOH2-ben is azért volt szükség, mert egyébként bá-

romi nehezen lehetne kiszűrni a használható objektumokat, mert grafikailag semmiben sem különböznek a nem használható dolgoktól. Ha már itt tartunk, adnék egy jó tanácsot. Mindig minden sötét kis sarkot kutass át, ha már van nálad zseblámpa, világíts be, mert bizony sok felfedezhető tárgy elsőre nem épp könnyen kiszűrhető helyen van, néha pedig egészen extra cuccokat is találhat az, aki nem rest minden láda mögé benézni. Amúgy a pályák nem túl bonyolultak, aki mondjuk egyszer is végigjátszotta a Doom-ot, az biztos nem fog elakadni. A kulcsokon kívül egyébként különböző hasznos tárgyakat (mint például az elemilámpa), egészségügyi csomagokat, lőszert és fegyvereket lehet találni. Fegyverekből is van jó pár féle: pisztoly, dupla pisztoly, shotgun, gépfegyverek,



sugárfegyverek. Sajnos az ellenfelek halálukkor a fegyvereiket is magukkal viszik a túlvilágra.

HANGULATOS, MINT A GYERTYAFÉNY

A hangulat az, amit tökéletesen eltaláltak a játékban. Az egész ott kezdődik, hogy bizonyos fokig él a környezeted, és tőled független eseményeknek lehetsz szemtanúja, már rögtön a kezdetektől. Más túlélők harcolnak az idegenekkel, berobban egy folyosó, elmegy az áram, szóval amolyan Half Life-os dolgok ezek. Az űrhajón mindenfelé szanaszét hevernek a félig szétmarcangolt halottak, a legtöbbjüknek tisztán kivehető, hogy hol robbant ki a mellkasából az embrió. Biztos lehetsz benne, ahol hullák vannak ott bizony csupa vér is minden. (Mondjuk kíváncsi leszek, mit szólnak ehhez az európai cenzorok.) Ha például belénk eresztenek egy sorozatot, vagy más módon sérülünk, a vérvesztésünk kis fűcsákban összegyűlve kezd marni a padlót, de az ellenfeleink vére szépen felfröccsen a falakra is. Aztán ott vannak a hanghatások. Minden zörög, kattog, zúg, sziszeg, ereszt, a ventilátorok duruzsolva forognak, soha nem lehetsz



biztos abban, hogy ezt most egy gép csinálta, vagy valami közeledik. Hallani, hogy odébb kemény küzdelem folyik, halálsikolyok szakítják meg a vészjósló csendet. Ha már nálad van a második részből megismert mozgásdetektor is, extra feszültséget fog okozni minden egyes sípolása. Ugyanez vonatkozik a fényhatásokra is, azon kívül, hogy szépen megvilágítják a fegyvered csövét, bármelyik sötét zugból rád zúdulhat valami kellemetlen meglepetés, de a legkomolyabb mégis az, amikor a sérült világítótűst csak másodpercekre képes működni, pislákol egy kicsit, majd teljes sötétség. Ilyenkor persze egyből elkezd valami sziszegni, és mire felkapcsolod a zseblámpát, már rég késő. Van egy csomó plusz effektus is a játékban, ilyenek például a működő ventilátorok, vagy a gőzkipapódások. Az ellenfelek is nagyon babán vannak kidolgozva, legalábbis ami a szörnyeket illeti. Bárholnán támadhatnak, ezért nem lesz olyan szoba, ahova úgy mennél be, hogy nem remeg a ravszon az ujjad. Akár a kifejlett egyedekről beszélünk akár az arctámadókról, elmondhatjuk, hogy úgy viselkednek, ahogy azt a filmben megszokhattuk. A 3D-s poligonos szörnyek kegyetlen gyorsak, a falakon és a plafonon megkapaszkodva is képesek támadni, és pillanatok alatt leszedik az energiádat. A mozgásdetektor sem a tökéletes biztonság, mert vannak olyan idegenek, akik szép csendben várakoznak a plafonon, és csak akkor veszed őket észre, amikor már a nyakadban vannak. A tojások is, amint mozgást érzékelnek, rögtön kinyílnak. A sima tengerészgolyósgöröcskéről viszont jobb, ha nem beszélünk, mert úgy néznek ki, mint a játékgurák. Azt azonban még hozzá kell tennem, hogy ahhoz képest, hogy legtöbbször csak a folyosókon mászkálunk, bizony eléggé pixeles a grafika.

AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A BEÁLLÍTÁSOK

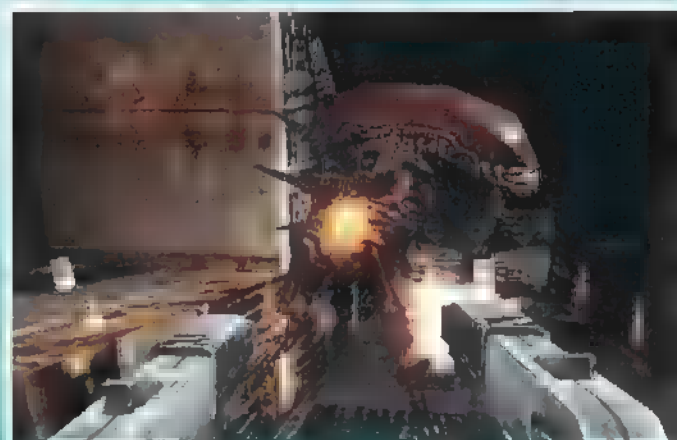
A korongon mindössze egy játékmód van, úgyhogy ezt nem fogod elveszíteni, pedig milyen jó is lett volna, mondjuk egy link mód. Gondolj csak bele, még az ajtót hegesztet, amikor a haverod már a következő szobát deríti fel. Betölthetsz egy régebbi állást is, egyébként játék közben menteni külön az erre a célra kijelölt paneleknél tudsz. Az általános beállításokon kívül (nehézség, hangok stb.) talán csak a képernyő beállításokkal érdemes babrálni. Ugyanis már a program elején külön felhívják a figyelmet, hogy ezt a játékot sötétben érdemes nyomni. Ha pedig nincs jól beállítva a TV-den a fény/kontraszt, egyes dolgokat észre se fogsz venni. Játshatsz analóg és sima irányítóval, de a program támogatja az

egér használatát is. Sajnos még annyira sem lehet babrálni a gombkiosztást, mint a MOH2-ben, így aztán mindenki kénytelen megszokni azt, amit a készítők a legjobbnak találtak. Ez nekem azért volt külön szerencsétlenség, mert már épp kezdtem hozzászokni a MOH2 irányítási rendszeréhez, amikor rá

kellett döbbenem, hogy az AR-ben pedig totál meg van kavarva minden. Úgyhogy én maradtam a sima D-pad-es irányításnál. Azt mondjuk, ne felejtsetek el, hogy ha analóggal játszotok az R3 (tudod, ami a kar alatt van) a 180 fokos fordulás és ez sokszor jól jön a meglehetősen szűk helyzetekben.

A HIBÁK ÉS AZ ÖRÖKTÉNY

A program legeslegnagyobb hibája, hogy csigalassú! Az általunk irányított figura lassan halad, még lassabban hátrál, még jó hogy a fordulás sebességét lehet szabályozni. Az irányítás szokás szerint nagyon gyatra, nehéz pontosan becélolni a gyors ellenfeleket. Amúgy mozgásokkal minden rendben van, nincsenek programozási hibák, nem fogsz beragadni minden tereptárgyba. A grafikával



sincs különösebb bajom, bár sokszor elég pixeles, de hát ez csak Playstation, egetverően nagy dolgokat már nem lehet várni a géptől. A hangok és az ellenfelek a helyükön vannak, de nem is ez a lényeg, hanem a hangulat. Egész végig olyan érzése van az embernek, mintha ténylegesen rá vadásznának az idegenek, és a sérülések fizikailag is fájának, általában kapkodod a fejed, szóval az egész egy nagy PARA. És ez a jó ebben a játékban!

CSIPI M LEE



ALIEN RESURRECTION

FOX INTERACTIVE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (EGER, JOYSTICK)
✓ HANGULATOS, HOSSZÚ, DE NEM A FILM
■ CSIGALASSÚ, TÖRTÉNY IRÁNYÍTÁS, KEMÉNY ELLENFELEK

90%

A legjobb játékok mindig a legrosszabb pillanatokban képesek megjelenni. Vegyük például a Chrono Cross-t. Több hónapja megjött a játszható verzió belőle, ám fél óra játék után lefagyott. Az e havi cikk leadások előtt kb. két héttel sikerült csak egy normális, lefagyásmentes verziót szerezni belőle – ami azért néha így is cserben hagyott, mivel a Status képernyőn balra váltásoknál fagyott ki, de seba! ez legalább játszható. No, neki is álltam ennek a csúcs játéknak ezerrel, erre mi történik? Hát nem megjelenik az a fránya Final Fantasy IX angol verzióban. Hiába, aki az RPG játékokat szereti annak ez a néhány hónap igazi leányálom, olyan minőségű és mennyiségű RPG játék érkezett PlayStation-re, hogy egy átlag játékos azt sem tudja, melyik anyagot szerezze be nagy hirtelen. Egyébként le a kalappal a SquareSoft előtt, ugyanis ebben az elmúlt három hónapban annyi játékot jelentetett meg, mint más cég egy egész évben. Persze még nem is mondtam, hogy a Chrono Cross is a Square keze munkáját dicséri! Meg kell, hogy mondjam, hogy ennyire igényesen kivitelezett RPG játékkal még igazán találkoztam, olyan ötletek és megoldások jellemzik ezt a csúcs anyagot, amelyeket még semelyik más játékban nem láthatunk. Igazi mestermű a Chrono Cross, én nem is tudom, hogy a Square honnan meríti az ötleteit, mert amit ebben a játékban csináltak – gondolkodok itt a történetben bekövetkezett fordulatokra, és a hihetetlenül tartalmas játékmenetre –, az minimum megdöbbentő. Még a Final Fantasy VII-et is túlszárnyalja a játék sok szempontból, amivel azt hiszem, el is árultam, mennyire elragadó volt számomra a CC.

MI IS AZ A CHRONO TRIGGER?

A Chrono Cross tulajdonképpen a Chrono Trigger második része. A Chrono Trigger SNES-re jelent meg 1995-ben és természetesen óriási siker lett Japánban – több mint 2 milliót adtak el belőle néhány nap alatt. A japán megjelenést az amerikai követte, ahol szintén elsőprő fogadtatása volt az anyagnak. Sajnos a Nintendo GYALÁZATOS üzletpolitikájának következtében a játék – teljesen érthetetlen okoknál fogva – nem jelent meg Európában, többek között ezért is (Square játékok szinte alig érkeztek meg Európában) hagyta ott a Nintendot a SquareSoft. A ki-magasló siker, amit a játék aratott több tényezőre is visszavehető. Először is a Chrono Trigger-t három japán guru, zseni, isten, csodabogár, bálvány stb. készítette. Hár-muk közül – a külföldi sajtó méltán hívja ezt a kis triót Álomcsapatnak – az első az a Hironobu Sakaguchi, aki az összes Final Fantasy játék producere. A játék történet írója Yuji Hori volt, aki Japánban nagy népszerűségnek örvendő Dragon Quest sorozat frontembere. A harmadik személy pedig a nálunk is ismert Akira Toriyama, akit a Dragon Ball rajongói-nak azt hiszem, nem kell bemutatnom, hisz ő volt a sorozat kitalálója, az egyébként fantasztikus történetének írója, és rajzolója. A Chrono Trigger-ben ő tervezte és rajzolta a karaktereket – volt szerencsém kipróbálni egy PC-s SNES emulátoron a CT-t és tényleg nagyon Dragon Ball stílusúak a szereplők. Sajnos a Chrono Cross-ban a trióból csak Hironobu Sa-kaguchi maradt, ám ez nem von le a játék értékéből semmit, mert a készítőgárda szinte teljesen megegyezik a FF sorozat programozói-val. A Chrono Trigger főkéssége, a története volt, melyben az időutazás játszotta a központi

szerepet. Utaznunk kellett múltba, jelenbe, jövőbe és így kellett megoldani az élénk gördülő akadályokat. Ezzel el is érkeztünk a Chrono Cross legjobb részéhez a történethez, ami – az előzetes információkkal ellentétben – FOLYTATÁSA a Chrono Trigger-nek. Meghosszabbította a történet folytatása – a Square szakemberei min-denre odafigyeltek. Természetesen meg lehet érteni a játékot úgy is, hogy nem játszottunk első résszel, mivel menet közben teljes felvilágosítást kapunk, mi is történt a CT-ben, melle-sleg az alábbiakban én is összefoglalom a lényegét. Még valami, mielőtt bele-vágnék a dolgok sűrű-jébe: Nemrég arról olvastam, valahol, hogy a Chrono Trigger-t ESETLEG kiadja a SquareSoft PlayStation-re Amerikában. Hivato-losan még nem láttam megerősítve a dolgot, de nagyon remélem, hogy megjelenik, mert Chrono Cross után én nagyon szívesen végig-játsszám a Chrono Trigger-t is és gondolom ezzel – ha kipróbáljátok a játékot – lesztek egyedül.

A KÉT VILÁG

Időszámításunk előtt közel 65 millió évvel egy ismeretlen bolygóról, idegen létforma zuhant le a Földre, akkoriban azonban az emberek nemigen törődtek vele (mással voltak elfoglaltak), így az idegen elrejtőzött és beásta magát a bolygó felszín alá. Évezredekig keresztül nem mutatta meg magát, mivel túl gyenge lett volna hozzá, ezért elkezdte szívni a Föld élet-erjét. Hosszú-hosszú időn át jelen volt, de mivel je-lét nem adta az ittléte-

1017-ben kezdődik) és – kicsit utána olvastam a dolgoknak – tökéletesen illeszkedik hozzá. A két rész közötti kapcsolatot tökéletesen feltár-hatjuk a játékban. A főszereplő ezúttal Serge egy fiatal fiú, aki egy Arni nevű faluban élde-gél. Egy átlagos éjszakán különös álma van Serge-nek. Egy számára furcsa toronyban két

elindul a saját sírjához, ahol katonák, meghoz-zá az ország uralkodójának Viper-nek a kato-nái érkeznek, hogy elvigyék Serge-t – de hon-nan tudták meg ilyen gyorsan, hogy itt va-gyunk? Szerencsére összefutunk Kiddel, aki-vel elkergeti Serge a katonákat. Kid elha-tározza, hogy velünk tart és segít kiderí-teni, hogy mi is történetelt.

Hát így kezdődik a Chrono Cross története, és higgyétek el olyan fordulatok-ra és meglepetésekre számítsunk, ami-lyet még nem nagyon láthattunk máshol. Én személy szerint imádom az RPG-knél a folytatásos történeteket, mert nagyon szeretem feltárogatni a részek közötti apró össze-függéseket és kap-csolatokat. Hete-keket vagyok ké-pes azzal el-tölteni, hogy a játékokban az előző részek kap-csolatát kutatom, ezt tettem a Sui-koden-nél és Bre-

ismeretlennel – köztük egy lánnyal, Kiddel – üldöz egy Lynx nevű személyt. Az álom egy kü-lönös látomással szakad félbe, amelyben Ser-ge leszúrja a lányt. Ekkor azonban Serge-et felébreszti az anyja és el-küldi Leenához, aki gyerekkori barátunk. Serge kisebb bajba kerül, mert megigérte, hogy Leenának segít összerakni egy különleges nyakláncot, ám most, hogy elaludt, Lenna kissé mérges rá. Miután Serge összeszed-te a nyaklánc részeit, a megbeszéli találkahelyre megy Opassa Beach-re, ahol Leena már várja. Ki-sebb beszélgetés után fur-csa dolog történik. Vala-hogy minden megváltozik, a környezet, a tenger egy-



nek senki nem vette észre, évmilliók és ezredek alatt. Sajnos azonban időszámításunk szerint 1999-ben az idegen felébredt – neve LA-VOS volt – és ezzel a jövő pusztulásra ítélt-tett. Szerencsére egy bátor fiú Crono és jó né-hány barátja megpróbálkozott Lavos megállítá-sával. Ez nem volt könnyű feladat, mivel ehhez az időben kellett utazniuk. Crono időszámítá-sunk szerint 1000-ben kezdte meg kalandját, mely során ő és társai egy géppel, az Epoch-csal az időben utána eredtek Lavosnak, múltat, jövőt és jelent bejárva legyőzték és ezzel telje-sen megváltoztatták a Lavos miatt lényegében elpusztult jövőt, örökre. Ez volt – persze dió-héjban – a Chrono Trigger-nek a története. A Chrono Cross az első rész után játszódik (kb.

szóval minden és fur-csa dolgokat és látó-másokat is látunk, ha-marosan Serge az eszméletét veszti. Mi-kor felébred, egy ha-lászt talál maga mel-lett, aki érdekes mó-don nem ismeri fel. Arni-ban egészen hát-borzogató dolgok de-rülnek ki. Serge-t ugyanis senki sem ismeri, illetve akik hal-lottak róla, azok sze-rint egy ilyen nevű fiú 10 éve már meghalt! Serge házában idegenek élnek, és a falu lakói is teljesen másképp viselkednek, mint legutóbb. Vajon mi történhetett? Ennek kiderítésére Serge

ath of Fire 1-2-nél is, és most a Chrono Cross-nál is. Utálom azt, amikor logikai bukfcenek rontják el az összképet – a BOF3 ezért is volt óriási csalódás számomra. A Chrono Cross



tényleg a legjobb sztorival rendelkezik, amivel az utóbbi időben játszottam és olyan jól össze van kapcsolva az első résszel, hogy csak elismerés illeti a SquareSoft-ot.

A JÁTEKMENT

A Chrono Cross egészen ötletes játékmenttel rendelkezik. Most nem az időutazás játssza a főszerepet, mint az első részben, hanem két párhuzamos világ közötti utazás! Azzal talán nem árulok el nagy titkot, hogy mi történt Serge-dzsel – egy féreg-

az Astral Amuletet. Ennek segítségével – néhány kivételtől eltekintve – szinte bármikor lehet a két dimenzió között utazni. A játék azt a világot, amiben Serge született Home World-nek (Otthoni Világ), ■ másikat, amibe átszúszunk Another World-nek (Másik Világ) nevezi, én ezentúl az esetleges félreértések elkerülése végett az angol neveket fogom használni. Később majd a világtérképen, ha benyomjuk a pause-t kiiratozhatjuk, hogy melyik világban vagyunk. Egyébként ■ Home és az Another World nagyon hasonlít egymásra, mégis alapjában véve teljesen különbözőek. Más a történelmük, másképp néznek ki a városok és minden egészen új színezetet kap egyik és a másik világban is – és ne felejtjük el, hogy minden egyes helyszín, város stb. két változatban



van meg a játékban! Amelyik család az egyik világban dúsgazdag, ■ a másikban ■ templom egerével kacérkodik. Az egészet a nemrégiben a tévében futó Sliders sorozathoz tudom hasonlítani (a Professzor haláláig, de jó is volt ez a film!), ott láthattunk ehhez hasonló csúszkálást ■ párhuzamos világok között. Ez a váltás ■ két világ között egyébként elég sok humoros helyzetet teremt a történet során, hisz lesznek olyan karakterek (melyek csatlakoznak hozzánk), akiknek alteregója a másik világban is él. Ilyenkor, ha elvisszünk egy szereplőt az egyik világból a másikba és bemutatjuk az ott élő hasonmásnak, sok érdekes és vicces jelenetnek lehetünk a szemtanúi, sőt néha így kapunk varázslatokat is!

A párhuzamos dimenziók közötti váltáson kívül ■ még valami, ami nagyon egyedivé teszi ■ játékmentet. Nem mindegy ugyanis, hogy a történet fordulópontjain, a különböző

kérdésekre hogyan válaszolunk, és milyen döntéseket hozunk. Egy-egy eltérő válasz teljesen más folyást adhat ■ történet további menetére. Mondok ■ egy gyakorlati példát: amikor végzünk a Viper Manor-ban, Kid-et megmérgezi Lynx. Ekkor a következő városban Kid betegágyánál választhatunk, hogy megtaláljuk a Hydra Humour-t és ezzel megmentjük, vagy nem mentjük meg. A választástól függetlenül Kid mindenképpen meggyógyul, de a történet alakulása teljesen eltérő lesz ■ két választástól függően. Más karaktereket fogunk felvenni, és más helyszínekre kell majd ellátogatni mind a két döntésnél – a két szál majd az S.S. Invincible-ön összerakódik és innen nagyjából ugyanúgy folytatódik tovább a sztori, de hogy hogyan érünk el idáig (azaz ■ hajóig), az rajtunk múlik. A fő események igazán a játék első harmadában lehet ilyen nagymértékben befolyásolni, később már erre nem lesz lehetőség. Am így is nagyszerű, hogy mennyi-



féleképpen végig lehet játszani ■ játékot. Lényegében garantálom, hogy nem lesz két ugyanolyan végigjátszás. Mindig fogtok találni az újrajátszásoknál valami újdonságot a történetben.

Az RPG között egyedülálló módon, ha végigvisszük a programot, kapunk egy mentett állást (ez ■ New Game+), amiből újrakezdehetjük az egészet. Ez azért fontos, mert a CC-ban összesen ■ 44 karaktert lehet felvenni és ezt egy végigjátszással nem lehet megcsinálni! Ez ■ 44 azért elég szép mennyiség, bizony komoly fejlődést fog majd okozni, hogy kit rakjunk ■ csapatba – ami amúgy 3 tagú. Ha mindegyik embert ■ meg akarjuk szerezni, legalább háromszor kell végezni a játékkal. A felvett embereink ott lesznek Sprigg dimenziójában és ide (a Hydra Marshe-on lesz a főreglyuk, amelynek segítségével a Vortex-be juthatunk) gyűjthetjük a további embereinket. Igyekezünk a lehető legváltozatosabb módokon végignyomni a CC-t, igaz azt tervezem, hogy elkövetek egy olyan merényletet, mint ■ Suikoden 2-nél, tehát leírom majd az alábbiakban ■ összes karakter felvételéhez szükséges feltételeket.

A MEGNYERÉSEKRŐL CSAK RÖVIDEN

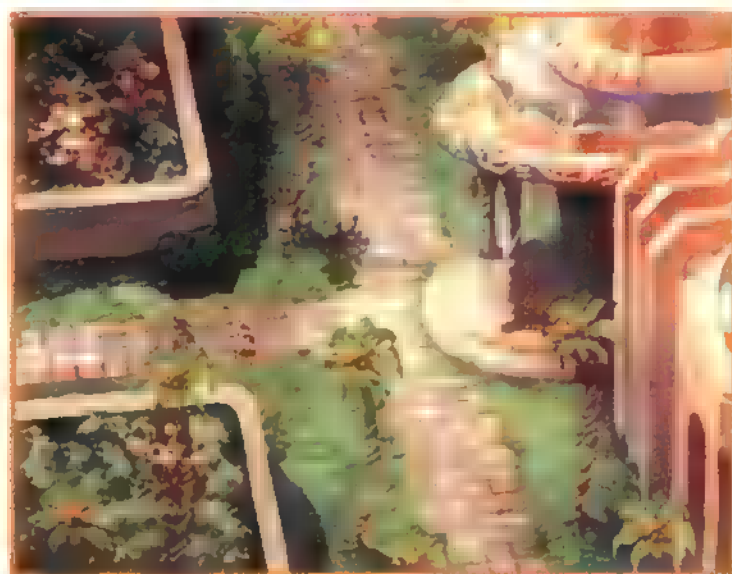
Hogy tovább fokozzam a dolgokat elárulom, hogy a játéknak összesen 11(!) különböző megnyerése van. Elképzelték, hogy ezenkívül van még, de eddig ennyiről tudok. Az első végigjátszás alkalmával, ■ minden igaz két megnyerést lehet előhozni, de New Game+-ból indítva 9 felét lehet még előcsalni. A megnyerések dolgában sajnos nem tudok érdemben sokat mondani, mert a két hét kevés volt



ahhoz, hogy a játékot végigvigyem. Az első CD végéig jutottam, több mint 40 óra játékidővel (nem is említettem még, hogy 2CD-s a stuff), így meg kellett, hogy állapítsam, ha második CD is ennyire hosszú (úgy tudom, hogy talán rövidebb), akkor egy nem mindennapi terjedelmű játék a CC. Igyekszem, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok legalább kétszer végigvigyem, úgyhogy nem elképzelhetetlen, hogy a következő számban még foglalkozok egy kicsit vele!

AZ ELEMENK HARCA

A fenti főcímet akkor szó szerint is lehet venni, mivel a játék harci rendszere tényleg a hat alapvető elem küzdelmére épül. A játék szörnyei, karakterei mind valamelyik elementális hatás alá tartoznak. Az egészet leginkább a Legend of Dragoon-hoz tudnám hasonlítani. Azt, hogy milyen elementális kasztba tartozik az emberünk, ■ menüben láthatjuk a HP-ja mellett (Ininate). A hat element a következő: tűz (piros), víz (kék), szél (zöld), villám (sárga), fény (fehér), sötétség (fekete). Értelmszerűen a



kékhez (azaz víz) tartozó ellenfeleket a víz ősi ellentétével, a tűzzel kell támadni, a fényt sötétséggel (és persze ez igaz vice versa is), ■ egyértelmű. Csak azt nem értem, hogy a szél és az elektromosság miért ellentétei egymásnak? Amúgy harcban az ellenfeleink neve mellett láthatjuk, hogy melyik csoportba tartoznak, és ebből könnyen megállapíthatjuk, hogy mivel érdemes támadni őket. Varázslataink – vagy ahogy a játék nevezi őket Elementjeink – is az említett hat csoport valamelyikébe tartoznak. Az Elementekről a következőket kell tudni: min-

denekelőtt lépjetek a menübe és nézzétek meg az Elements opciót. Az Allocate pontot választva tehetünk fel szereplőinknek Elementeket. Minden karakter – mint a FFVII-ben ■ fegyvereken a nyilások – rendelkezik blokkokkal, amelyekbe az Elementeket, azaz a varázslatokat helyezhetjük. A bal oldalon láthatjuk a blokkokat, felül pedig, hogy hány blokkunk van. Legfelül

lyukon keresztül "véletlenül" átszúszott egy másik világba. Az idézőjel nem véletlen hisz nem is volt ez annyira véletlen, de ezt majd mindenki meglátja. Az egész játéknak az adja a lényegét, hogy a két párhuzamos világ között utazva kell megoldani a történet adta kihívásokat. Sokszor lesz olyan rész a játékban, hogy egy bizonyos feladatot nem lehet megoldani az egyik világban, ilyenkor a át kell mennünk a másikba. A két világ közötti váltást Opassa Beach-en lehet megtenni, ahol a főreglyuk található, de csak akkor, amikor megszereztük

találjuk, hogy az adott blokk hányas Element Level alá tartozik. Az első oldalon van az 1-es szint a másodikon a 2-es a harmadikon a 3-as stb. Összesen hét Element Level szint van. A szintek azért fontosak, mert nem lehet a varázslatainkat össze-vissza rendezgetni a blokkokban. Mindegyik Element alá – kép jobb alsó része – oda van írva egy szám, ez lehet LV.1-től 7-ig. Ha egy element a LV1-es csoportba tartozik, rakjuk az abba blokkba, amelyik az Element Level 1 alá tartozik. Ha LV2-es szintű, akkor az Element Level 2-es oldalra rakjuk a varázslatot és így tovább. Magasabb szintű varázslatot nem érdemes alacsonyabb szintű blokkba rakni, mert csak veszít az erejéből az adott mágia – egy mínuszjel jelenik meg, ha rossz helyre raktuk. Fordítva viszont már kellemesebb dolog, hisz ha egy LV2-es Elementet berakunk egy Element Level 4-es oldalra, akkor +2-vel nő az ereje és a szintje. Kezdetben egyszerű lesz a dolog, hisz az Element Level-ünk csak 2-es szinten fog állni, de ahogy fejlődünk egyre másra fognak kifejlődni az új blokkok és Element Level-ek, így sok gondot fog okozni, hogy eldöntsük, milyen varázslatokat szereljünk fel. Ezenkívül, minden emberünk rendelkezik három speciális varázslattal, ezeket nem is lehet kivenni a blokkokból. A három varázslatból kettő automatán ki fog fejlődni, a harmadikat és egyben a legjobbat külön MINDEN embernek meg kell szerezni kisebb kalandozások árán. Ez 44 emberre levetítve elég sok elfoglaltságot ígér, de a karaktereknél majd leírom, hogy lehet a legjobb támadásaikat felvenni. Ez a rendszer egyébként kísértetiesen emlékeztet a FFVII limitjeinek megszerzésére, hisz ott is a 4-es limiteket külön minden embernek meg kellett találni. Aprópó, a három speciális támadás közül az első az Element Level 3-as, a második az Element Level 5-ös, míg a legjobb – amit külön a menüből oda is kell adni az embereinknek – az Element Level 7-es oldalon helyezkedik el. Az ELV. 7-es varázslatok tényleg nagyon erősek, nem véletlen, hogy kicsit körülményes őket megszerezni, de nem kétséges, hogy érdemes. Az Elementek felhelyezésénél vannak speciális esetek is. Vannak olyanok, amiket csak egy megadott blokkba rakhatunk fel, és olyanok is melyeket csak egy

bizonyos elementális hatás alá tartozó embernek. De hogyan is használhatunk Elementeket? Erre a kérdésre harc alatt kapunk választ. Az ellenfeleket 3 erősségű támadással támadhatjuk meg: gyengével, közepessel és erőssel. A gyenge támadással sebezhetünk nagyot, de az esély, hogy betalálunk (a támadás mellett van megadva %-ban) nagyon nagy. A

annyi pontot szedhetünk össze, ahányas szintű az Element Level-ünk. A legmagasabb szint – ahogy azt már mondtam – hetes, tehát maximum annyi pontot gyűjthetünk be – de csak akkor, ha már kifejlődött. A pontszám szerint csinálhatjuk meg varázslatokat. Tehát ha négy pontunk van akkor ELV. 4-es varázslatokat, ha öt, akkor az ELV. 5-ösöket idézhetjük meg, és így tovább a többi szinttel. Fontos, hogy minden mágiát egy harcban csak egyszer lehet használni! Ha harcok végén marad némi pont, amit nem használtunk el akkor azt felhasználhatjuk embereink begyógyítására. Erről eszembe is jutott, hogy a menüben az Elements ponton belül a Use-zal különféle gyógyításainkat használhatjuk el. Harcban van még egy kijelző, amiről szóltam, ez Field Effect. Ez aszerint változik, hogy milyen színű Elementeket használunk. Lesznek majd Summon Elementek (szörnyeket és isteneket hívhatunk vele, mint FF-ban), melyeket csak akkor használhatunk, ha egész Field Effect egy színben pompázik – ilyen a Frog Prince nevű támadás, amivel egy óriás békával megtámadhatjuk az ellenfelet, de csak akkor, ha az egész FE kék színű. A Summonok a legerősebb Elementek, elég kevés is van belőlük és nehéz őket megcsinálni, mert egy bizonyos színre festeni az egész FE-t nagyon körülményes, az ellenfelek mindig át-színezik. Amúgy harcban mindig kell telnie egy kis időnek, hogy támadhassunk, ezt alul csik jelzi. Teljes erőbedobással csak akkor lehet támadni, ha a csik maximum van.

NÉHÁNY ÉRDEKES

A játékban nincs hagyományos karakterfejlődés, tehát nem lépünk szintet és nincs tapasztalati pont sem. Harcok – és főleg a nagyobb dögök, tehát a főellenések – után HP-nk, erőnk, védekezésünk és a többi értékünk mindig nőni fog egy kicsit. Így fejlődünk az egész játékban és sze-

hez, a boltban úgys kiírják. Egyébként az anyagokat tonnaszámba fogjuk kapni, harcok után és dobozokból is, persze az igazán jó anyagokat külön meg kell szerezni. Természetesen a CC-ban is vannak Key Itemek, amik a legfontosabb tárgyaik mindegyik RPG játéknál. Itt is így van ez, ám most nem használhatjuk automatán történet szerint ezeket, hanem elő kell őket venni. Ezt Négyzetel tehetjük meg, és kiválasztva használhatjuk. Így kell tárgyakat odaadni embereknek – ha nem kell nekik, úgys szólnak, vagy esetleg csöndben maradnak – tehát oda kell melléjük állni. Az Astral Amulet-et és legfontosabb ilyen eszközeinket is így kell használni. Nagyon fontos, hogy harcból el tudunk menekülni méghozzá 100%-os sikerességgel, és nemcsak az egyszerű szörnyek, hanem főellenések elől is! Ez azért fontos, mert ha valamelyik keményebb szörny elkezd szívatni, akkor mielőtt még meghalnánk, meneküljünk el és rendezzük újra a sorainkat. Főleg mindenkit gyógyító varázslatokat adogassuk oda embereinknek az ELV. 4-es, 5-ös és 6-os oldalakra! Végül egy jó tanács: soha ne rakjunk csapatba két ugyanolyan elementális csoportba tartozó embert, mert később könnyen megszívhatjuk, ha az elmentét párhoz tartozó szörnyet találunk!

VÉLEMÉNY

A Chrono Cross maximálisan elnyerte a tetszésem. Szerintem ez a legötletesebb történetű és játékmenetű PlayStation RPG játék. Olyan fordulatok vannak a történetben és annyira tartalmas az anyag, hogy legtöbbször csak hűledezve és csodálkozva néztem magam elé, és azon gondolkodtam, hogy ilyen nincs! Tartalmilag azt hiszem a 44 karakter (plusz ugyanennyi megszerzhető speciális varázslat), a 11 megnyerés és a kb. 60-70 órás hosszúságú játékidő elég érvek kell lennie stuff mellett. Ezen felül grafikai az egyik legjobb PS játékok között van a Chrono Cross. Gyönyörűek a helyszínek, a városok (tényleg

csak a FFX szöveg nála egy kicsit, de annyira minimálisan, hogy legtöbbször észre se fogják venni a különbséget) és a karakterek is jól néznek ki. A harc grafikája is nagyszerű a komolyabb varázslatok lenyűgözően néznek ki. A karakterek például a harcban nagyon jól ki vannak dolgozva – nézzük meg őket a Status képernyőn, tök jók nem!? Nekem személy szerint nagyon

tetszett a világtérkép. Igaz, hogy rajzolt grafikával készült, de így legalább nagyon szép lett, és nem vesztettül pixeles, mint a FF sorozatban.

A játék zenéit Yasunori Mitsuda komponálta, aki az első résznél is közreműködött. Mit mondjak remek, mondhatni művészi munkát végzett! Azt olvastam, hogy néhány zenét az első részből vett át rajongók kedvéért, mondjuk ezt nem tudom 100%-ig megerősíteni, mert Chrono Trigger-rel nem sokat játszottam – az emulátor mindig lefagyott. Egyébként a zenék tényleg nagyon jók (sőt csodások), például az Another World térképének zenéje egyenesen szívszorogató azzal a csodás hegedűjátékkal.



gyenge támadás 1 pontot tölt – a pontokra van szükség, hogy használhassunk Element-et. A közepes támadás már erősebb, ám kisebb a sikerességének az esélye, de 2 ponttal leszünk gazdagabbak, ha betalálunk. Az erős támadás nagyon sokat sebez és 3 pontot ér, ám legkisebb az esélye, hogy sikerül. Amúgy a betalálás %-a minden egyes találtnál nő. Összesen



rencsere azok a karakterek is, akiket nem használunk harcban, így bármikor cserélgethetjük az embereinket. A főellenések legyőzése után kapunk mindig egy csillagot, menüben láthatjuk, hogy mennyi van. Igazán akkor fejlődünk, ha szerzünk csillagot, és néhány ELV. 7-es támadás megszerzéséhez is kell, hogy sok legyen.

Fontos a felszerelés vásárlás a játékban. Ezt hasonló rendszerben tehetjük meg, mint FFVIII-ban. Ez azt jelenti, hogy mindegyik, cучhoz amit meg akarunk venni (legyen az ruha, vagy fegyver), pénzen kívül szükségünk van meghatározott anyagokra is. Ezek az anyagok az Equip menüben lesznek (az Accessories-nél lehet őket megnézni) és egy jel van előttük. Azt, hogy milyen anyag kell egy felszerelés-

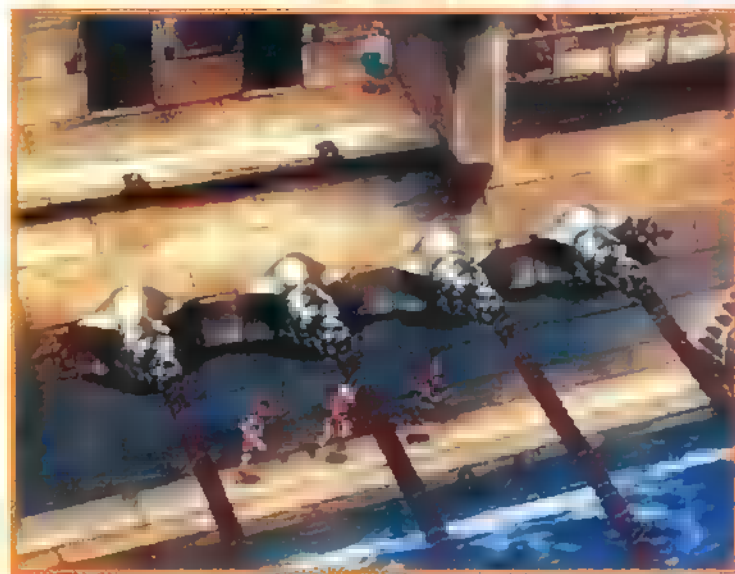
Tetszett továbbá, hogy a játék nehézsége re-
mekül el van találva. Ha nehezebb lenne, ak-
kor már játszhatatlan volna, ha viszont kön-
nyebb, akkor már túl könnyű, tehát tökéletes ■
játszhatóság. Amikor meghaltam akkor csak
magamat okolhattam, soha nem a játékot és
ilyen ritkán van. Egyébként mostanában sze-
rintem nagyon könnyűek
az RPG-k, tehát jó

néven vettem egy
kicsit kemé-
nyebb kihívás
■ CC-nél.
A filmekről
nem is tet-
tem említést
pedig kima-

radnak a 2000. év legjobb RPG-jéről! A Squa-
reSoft túlszárnyalta önmagát, mert a Chrono
Cross-nál már nem tudom, hogyan lesznek ké-
pesek ötletesebb történetet írni, függetlenül mi-
lyen gépre is teszik. Nem is mondom többet,
úgyis csak szuperlatívuszokban tudnék beszélni
a játékról, inkább elkezdem a részletesebb
karakter listát.

KARAKTEREK

Az alábbiakban tehát elkezdem a karakterek
és az ELV.7-es támadásaik megtalálási helyét.
Mivel 44-en vannak ezért kizárt, hogy ebben ■
hónapban végezzek vele. Lássuk az első 14-et,
a többiekét majd legközelebb. Majd elfelejte-
tem mondani, hogy az ELV.7-es varázslatok



közli, hogy apja a
Shadow Forest-be in-
dult, mert imádja a
gombokat és ott nő né-
hány kiváló példány.
"Még ■ végén átválto-
zik gombává" mondja
viccesen Lisa, aztán tá-
vozik. Irány Shadow
Forest, ahol a kis víze-
sés alatt megtaláljuk a
férfit, aki egy kincset
akar nekünk adni cse-
rébe, ha hozunk neki
egy különleges gom-
bát. Menjünk beljebb
az erdőbe, ahol talál-

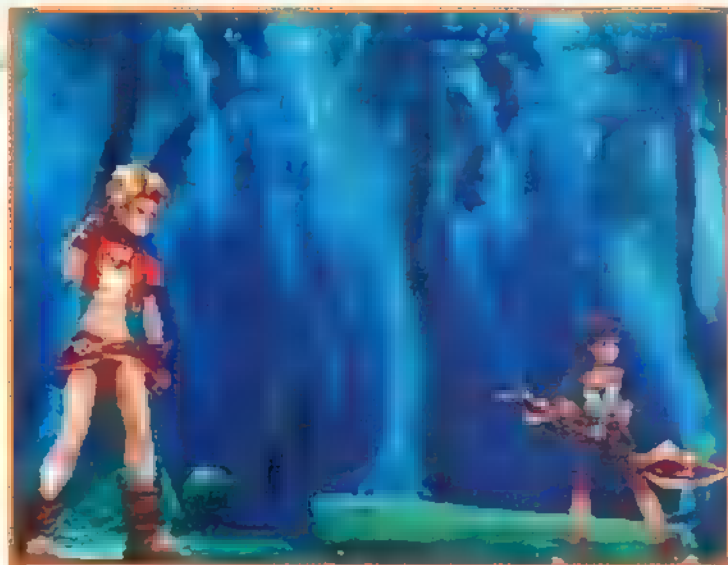
zának szobájában. Ezután keressük meg a He-
ro Medal-ját – a gyereknél van, aki futkározik
a ház közelében – és adjuk oda neki. Ha fel-
vesszük, Nikki-t és Guile-t nem lehet felvenni,
egyébként első végigjátszásnál őt érdemes ma-
gunkkal vinni. ELV.7: Mutassuk meg neki a
Prop Sword-ot – ez egy Key Item.

6 - Guile: Terminában Viper szobrát tisztog-
tatja. Beszéljünk vele először ott aztán a bár-
ban és kérjük meg, hogy vigyen a Manor-ba.
Természetesen Pierre és Nikki ilyenkor nem vá-
lasztható és ■ is beszéljünk velük.

ELV.7: Egyszerű, "csak" 35 csillag kell hozzá.
7 - Nikki: Terminában beszéljünk Mikivel,
majd Nikki menedzserével Slash-sel. Ők meg-
kérnek arra, hogy keressük meg Nikki-t aki ■
Shadow Forest-be ment. Irány utána. Az erdő-
ben megtaláljuk, meg kell menteni néhány

nunk kell egy gyereket, aki elveszett apját ke-
resi. Itt ezen ■ képernyőn egy bogár ugrál, ki-
csit zargassuk meg (a képernyő jobb alsó sar-
kában), erre kiugrik a gondatlan apa és hálá-
ból amiért segítettünk neki, nekünk ad egy
gombát. Ezt vigyük Lisa apjának, aki jóízűen
megeszi és lásd csodát átváltozik gombaem-
berré...HAHAHAHA! Persze minket okol, de
aztán abban reménykedve, hogy talán a Fro-
zen Flame visszaváltoztatja csatlakozik hoz-
zánk.

ELV.7: Térjünk vissza oda, ahol találunk egy
gombát. Funguy megakarja enni – hát ha
visszaváltozik – ám a kis gomba életre kel és
tiltakozik, amiért az apja fel akarja falni.
Ugyanis a mini gomba Funguy gyermeke – a
gombaember elszórta a spóráját és azért szü-
letett a gyerek.



14 - Lynx: Nem mondom semmit, majd
meglátjátok. ELV.7: Gyűjtsünk be 35 csillagot.
Fájó szívvel mondom, de sajnos csak ennyi
fért ide, de nem baj a következő hónapban jön
a folytatás!

Veres Miki

felvételekor MINDIG legyen a csapatunkban
az, akinek fel akarjuk venni a mágiát, külön-
ben nem kapjuk meg – azt hiszem ■ nem vo-
nalkozik azokra, akiknek csillagok gyűjtésével
kell támadásokat szerezni. Mindenhol ugyanis
nem fogom elmondani, hogy legyen az illető
velünk.

1 - Serge: A játék főszereplője tehát erős fi-
gura. ELV.7: Szedjük össze 35 csillagot.

2 - Mojo: A Home World-ben ■ játék kez-
detén Arni-ban beszéljünk az egyik házban ■
halással, aki ad egy Shark Tooth nevű cuccot.
Az Another World-ben Arni-ban, menjünk
ugyanennek ■ halásznak a házába, és vizs-
gáljuk meg ■ (ezt egyben ne olvassátok el!) fa-
szobrot. Ezután adjuk a szobornak a Shark
Tooth-ot, aki megelevenedik és csatlakozik
hozzánk. ELV.7: Home World-ben beszéljünk
Arni-ban Mojoy-jal aztán az Another World-
ben, sorrendben beszéljünk: Lasery-vel, Aurey-
vel végül Lichey-vel.

3 - Kid: Miután átszúsunk az Another
World-be, kérjük meg, hogy csatlakozzon. Ha
elutasítjuk, később vehetjük fel. ELV.7: Menjünk
vissza az égő házban az első szobába és írjuk
be kódunk, hogy LARA.

4 - Leena: Cape Howl-ban, miután elvertük
Salt és Peppor-t, mondjuk Kid-nek, hogy NE
jöjjön velünk. Menjünk vissza Arni-ba és alud-
junk ■ házukban, akkor csatlakozik. Kid-et
később felvehetjük. ELV.7: A Home
World-ben, mikor azt kérdezi hogy
"Emlékezünk e arra a napra"
mondjuk, hogy "Igen". Később,
mikor Serge újjászületik, beszél-
jünk Leena anyjával Arni-ban –
elfelejtettem, hogy melyik világ-

ban...

5 - Pierre: Terminában, mikor keressük az
utat a Viper Manor-ba három karakter közül
választhatunk, de nem közvetlen módon. Pierre
az egyikük. Ha egyet felvesszünk ■ másik kettőt
már nem lehet, csak a New Game-ből indítva
a játékot. Ezért is kell háromszor végigvinni,
hogy meglegyen az összes karakter. Szóval
Terminában beszéljünk Pierre-rel a kovács há-

12 - Sprigg: Történet szerint csatlakozik,
amikor oda kerülünk a dimenziójába. ő kivéte-
les karakter, mert szörnyekké tud átváltozni –
ezért kicsit hasonlít GAU-ra a FF6-ból –, tehát
nincs ELV.7-es támadása. Később egyre erő-
sebb szörnyekké tud átalakulni, ha csapatban
tartva megtanulja.

13 - Funguy: Talán ő ■ legszórakoztatóbb
karakter az összes közül. A Home World-ben
menjünk Terminába Lisa üzletébe. Itt a szobá-
ba nézzünk körül. Bent Lisa jelenik meg és

gasló minőségűek, talán a legjobbak, amit PS-
ön lehet csinálni – némi túlzással, mert a Final
Fantasy IX filmjei talán még ennél is szebbek.
Én ■ Chrono Cross-t mindenkinek tudom
ajánlani azoknak is, akik eddig vonakodtak az
RPG játékoktól, mert ilyen csodás történetű,
tartalmú, zenéjű, grafikájú játék nem sok van.
Aki pedig szereti ezeket stílusú programokat,
azoknak nem szabad kihagynia, mert lema-

CHRONO CROSS

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HIANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 BELMÉLTATÁS
ANALÓG RÁNYÍTÓ
✓ NEHEZTLENEN ÉLVEZETES
TÖRTÉNET EGYEDÜLÁLLÓ
JÁTEKMENETTEL ÖTVÖZVE
× ROSSZ???

98%

Az előzőekben láttuk, hogy az egyik és akkor is
 egy másik...
 ...
 ...
 ...
 ...
 ...



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

VIVA LA FRANCE!



val, van néhány extrém is, így például csontvelőben vanmi különleges anyag van. Itt említeném még, hogy egy-egy átvétellel, mint például a nyitáshoz egyfelől ugyanazokat a fogynak-kezeljük, mint a MOH-ban. A legnagyobb baj ezzel a járkómóddal, hogy valami viszonylagosan lassú, de most ezt nem úgy kell érteni, hogy bárhol vagy meggát a grafika, hanem egy-egy szöveg alapján mindig a sebesség.

A photograph of a person standing in a dark, arched tunnel, possibly a cave or underground passage. The tunnel has a tiled floor and a small, glowing light source in the distance. The walls are rough and uneven.

576 KONZOL



A man in a white suit stands in a dark, industrial-looking space, holding a gun. A large clock is mounted on the wall to the left.

Bolyon valószínű a károsítást végzi.
De az is kérdéses, hogy mióta a fenyő
kártevője leggyakrabban az is lehet az
okozója, ezenkívül a szék és a
fenyők is nagyon károsítók lehetnek.

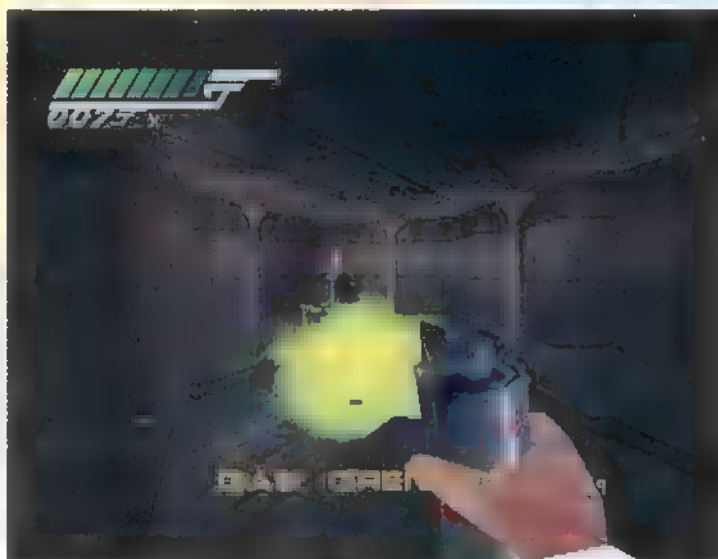
még a Népi programozási hibaelhárítóban. A technika előretörésével az ellenfelek már a falon keresztül bekapcsolnak, több ezer előretűlt, hogy valamilyen formájában is sikerült megfőződik. Nehéz eltűnik a gyűjtemény a kezünkben, vagy az ellenfelek lefagynak egy mozdulatukra.

Nem is volt olyan régen, hogy a mozik nagyban nyomatták James Bond legújabb kalandját, melyben többek között két szép hölgyeményt, köztük Sophie Marceaut is megcsodálhattuk. Nos, nem telt el nagy idő és a játékpiacon is fellelhető lett az előbb említett öltönyös úriember és izgalmas kalandjai. Valójában egy vérbeli átiratról van itten most szó, mely igyekszik maximálisan visszaadni a film kaland dús hangulatát és a technika vívmányaiban való csodálkozást. A World is not Enough egy igazi akciójáték, enyhébb kaland elemekkel fűszerezve és mindezt nyakon öntve egy James Bonddal. Bond elég finom szósznak bizonyul, hiszen magával hozta fegyverarzenálját és összes kutyáját, melyektől a játékos még ízletesebben fogyasztja majd eme kutyalékot. Lássuk mi is a helyzet,

kívül. Ha emlékszik még valaki a Commodore 64-es időkre, volt ott egy nagyszerű játék, az Usagi Yimbo, mellyel néha még ma is eljatszogatok. Szóval ebben egy samuráj nyulat alakítottunk, akinek a fel-

Mint a fenti példa is mutatja, az egész játék során elég egyetlen baklövést elkövetnünk és máris vége mindennek. Ilyen például az első pálya végi akció, mikor egy táskát megkaparintva el kell menekülni az épületből. A szobának két ajtaja van, az egyik felől érkez-

deti filmből lett összevagdossa, kiváló minőségben. Szinte tökéletes TV minőségű képet kapunk, csak néhol látszanak gyengébb torzítások. Egyedül a kép mérete az, ami következtetni enged arra, hogy ez egy Playstation videó. A film megtekintése után a menü fogad, melyben benézhetünk a mozi terembe, ahol már megtekintett filmeket



adata a gonosz tolvaj ninják megfékezése volt. Ha barátságos, ártatlan parasztra emeltünk kardot, Usagi úgy érezte, hogy ő nem érdemes a samuráj létre és harakirit végzett önmagán. Egy picit eszembe jutott ez a Bondos "nem bántok senki ártatlant, mert különben Game Over" hozzáállás.

ezúttal milyen lehetetlen küldetést kell végrehajtania a mester 007-esnek.

DUPLA NULLA HÉT ÚJRA AKCIÓBAN

Épp, hogy véget ért a film, hősünket máris újra munkába szólítják. Ezúttal kezdésnek egy ultra szuper módon őrzött épületbe kell bejutnia, kijátszani az egész biztonsági rendszert, megölni, aki az útjába áll és így tovább. Szóval tipikus ügynök sztori, aktatáskával és egy halom gépfegyverrel és az azt szívesen használó kommandósokkal. Természetesen az egész egy szépen felépített környezetben játszódik, ezzel a virtuális valóság hatást keltve, hiszen a "first person perspective", vagy ismertebb nevén DOOM-os nézet tényleg olyan érzetet kelt, mintha valóban ott lenne a játékos és ő lenne a szupertitkos ügynök. Ezt az érzetet igyekeztek erősíteni a készítők a felszedhető tárgyak sokaságával, az élethű mozgással és a gombok, kapcsolók, liftek használatával. A nem éppen ellenséges szereplőkkel beszélgethetünk, sőt akár még le is üthetjük őket, bár ez utóbbi nem ajánlatos, mert rögtön játék vége feliratot kapunk, az ártatlanok bántalmazásáért. Nekem ez egy kicsit furcsának tűnt, úgy festett a dolog, mintha ez a Bond a jövő szamuráj lenne, aki soha a légynek sem ártott a gonosz fiókon

lás. Nem nagyon tetszett, mivel első alkalommal már a pálya közepéig jutottam, de még nem igazán volt időm megszokni a gombok kiosztását. A biztonsági örök elől való menekülés közben, megláttam egy titkárnőt az épületben és gondoltam megkérdezem tőle, merre lehet itt meginni egy cappuccinót. Természetesen a beszélgetés helyett véletlenül az ütés gombot nyomtam meg, mire a nő vagy öt métert repült, eltaknyolt és lefejelte a kávéautomatát. Ha másra nem is volt jó a baklövés, a keresett célt legalább megtaláltam. Igaz kávézni már nem volt időm, mert ha nem jelenik meg a Game Over felirat a büntettemért, akkor is utolértek volna az épület fegyveres őrei. Szóval a samuráj mentalitás nálam nem jött be.



The World is Not Enough

nek a kommandósok, a másik meg a menekülési útvonal. Ha nem megyünk ki időben, vagy nem a helyes ajtón megyünk, akkor elfognak és ismét a már említett feliratot fogjuk látni. Tehát szokjuk meg, hogy jó gyakran fog feltűnni a fránya kiírás, míg valamennyire beletanulunk a játékba. Ez is mutatja, hogy nem éppen egy könnyű programmal állunk szemben. Az ellenfelek gépfegyverei pilanatok alatt szét képesek szedni egy elegáns öltönyt, tehát nagyon hamar a zérus felé veszi az irányt az energiamérőnk. A játék elindítása után, egy komolyabb várakozást követően, elindul egy inrtó film, mely a játékából és az ere-

nézhetjük meg újra, ellátogathatunk a beállításokhoz, ahol az irányítás illetve a memóriakártyával kapcsolatos dolgokat babrálnhatjuk, végül, de nem utolsó sorban pedig rányomhatunk az új játék kezdése gombra. Kezdsnek nem érdemes vacakolni a többi menüponttal, hiszen választható videóink még úgysem lesznek, és a beállítások is jól vannak úgy, ahogy vannak, tehát tenyereljük az új játék gombra. Itt egy küldetés választó képernyő fogad. Kezdetnek csak az első választható, tehát nincs túl sok választási lehetőségünk. Ez az úgynevezett beletanulási akció, ahol beemelegedhetünk a kalandba. Bevalom őszintén, nekem már ez is kisebb nehézségeket okozott, gondolom ez nem meglepő, az elvetemült kávé akció után. Természetesen mesélhetnék még, hiszen először a portás nőt is megelektrosokkoztam véletlenül. Utána jöttem rá, hogy vele beszélni is lehet, ám és akkor talán nem támad rám a létező összes ő.

A World is not Enough stílusa leginkább a Rainbow Six-hez hasonlítható, haladunk emberünkkel a pályán, legyilkolunk mindenkit, aki rosszfiú és végrehajtjuk a feladatot. A program grafikai kidolgozása igényes, jól belátható a terep, és a textúrák is a helyükön vannak. Lehet, hogy nem mindenhol van belőlük elég, sőt sok helyen elég puri-

húzzhatjuk elő, úgy, mint ujjlenyomat leolvasó (tárgyakról leszedhetjük vele a biztonságiak ujjlenyomatát és rávihetjük mondjuk egy ajtó zárszerkezetére), telepíthető akna, szenzoros mobiltelefon, stb. A Négyzettel és a Háromszöggel válthatunk a fegyverek között, illetve a támadó jellegű tárgyak közt válogathatunk. Ennek tipikus képvi-

nálunk, azonnal beindul a riasztórendszer. Érdekes módon, ilyenkor nem motoznak meg az örök, hanem azonnal géppisztollyal kezdenek tüzelni ránk. Hát hová halad ez a világ kérem szépen. Mi lenne, ha a zsebünkben egy kulcsosomó, vagy a fogtömés miatt indulna be a riasztó, máris szitává lőnének? Ha ■ Select-et nyomjuk be, egy ak-

verváltás után már kezd idegesítő lenni. Továbbá zavaró, hogy a szereplők, ha beszélnek is a szájuk mozdulatlan, sőt csukva van. Ez egy apróbb kidolgozási hiányosság. Negativum még, amit a nehézségnél is említettem, hogy a lassúságunk gyakran okozza halálunkat, továbbá, hogy az ellenfelek megállítás nélkül termelődnek. Kimegyünk egy szobából, majd vissza és a semmiből ott terem egy kommandós. A grafikai hibák természetesen itt is elő-elő bukkannak, főleg az ellenfelek és a tereptárgyak között jönnek létre érdekes kapcsolatok. Megesett például, hogy egy zárt biztonsági ajtón a szobában bent lévő katona keze valahogy átszúszott az ajtón és elkezdett lövöldözni, meg hadonászni a karjával. Természetesen jókora sebeket ejtve gyönyörű ruhámon. Igyekeztem viszonozni kedvességét, de valahogy az én lövéseim nem igazán akartak áthatolni az ajtón, így majdnem elvéreztem. Szerencsére az utolsó pillanatban, egy telepíthető akna segítségével kirobbantottam a fickót az ajtóval együtt.

Összességében egy igényes akciójátékkal van dolgunk, mely sajnos egy picit túl nehézre sikeredett, így hát csak igazi veterán kommandó-



World is not Enough 007

tán a környezet, más helyeken viszont igényes a terep. Szerencsére sikerült eltalálni a helyes arányt, így nem akadozik a program, viszont az irányítással akad némi gond. Nem magával a kezeléssel voltak problémáim, hanem James mozgásának sebessége nem tetszett. Nagyon lassúnak tűnt, a valóságban egy ember, főleg egy titkos ügynök ennél azért jóval gyorsabban mozog. Itt viszont olyan, mintha egy lassított felvétel lenne. Ez rendkívül zavaró a meneküléskor és a tűzpárbajos helyzetekben is. Még oldalazással is roppant nehéz kikerülni a támadást és utána újra bemérni a célpontot. A gombok kiosztása maximálisan lefedi az egész irányítót, nem is lehetett volna ennél több funkciót kiosztani, sőt vannak dolgok, amit csak a menürendszerből érhetünk el, a Start megnyomásával. Ilyen például az inventory, melyből ■ használható tárgyakat

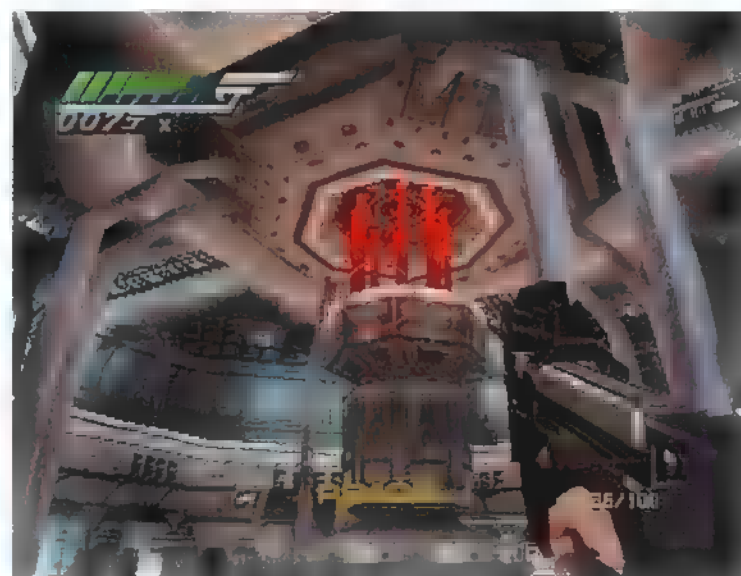
selője az elektrosokkos telefon. Van nálunk egy golyóstoll is, mely természetesen nem a rendeltetésszerű használatra hivatott Bond kezében, hanem kiválasztva és X-szel aktiválva megszűri a mágneses sugarakat, így egy fémdetektoron is átsétálhatunk, állig felfegyverezve. Ezt alkalmaznunk is kell, rögtön az első pályán, az épület bejáratakor. Ha fémet érzékelnek

tuális SMS-t olvashatunk el Motorola mobiltelefonunkról (enyhe reklámcéllal). Természetesen ezek az üzenetek csak a küldetések részleteit és a fortélyokat tartalmazzák.

Különösen megnyerte tetszésem a játék zenei aláfestése, mely egy az egyben a film alapján készült. Ha jobban megfigyeljük az intró vágásait, észrevehetjük, hogy maga a játék is a film vonalait igyekszik követni. A zene nagyon jó minőségű és jól hangszerelt, viszont a hanghatásokkal már nem voltam ennyire jóban. Kifejezetten idegesítő volt, hogy minden tárgynak ez elővétele és elrakása, beleértve a fegyvereket is ugyan az. Két-három fegy-

soknak ajánlott. Persze aki érez magában elhivatottságot, hogy órán át próbálkozzon és nekifusson ugyanannak a missziónak, az nyugodtan szerezz be, mert tényleg szép darab.

Endrédi Tibor



THE WORLD IS NOT ENOUGH

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTEKOS
1 MENÜRENDSZER
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL) TÁRRA
✓ EGALMAS ÉS ME FÉNYKÉPZÉS
A FÉNYKÉPZÉS HANGULATÁT
X PICIT LASSÚ MOZGÁS
BÁNYÁZAT RÁNYÍTÁS ÉS
FÉNYKÉPZÉS

87%

[illegible]

KONZOL TÖRTÉNELEM: A MULT

[illegible]

PS2 adalah versi α (awalan)

A JELEN

[illegible]

csak jóval kevesebb, mint a kisközfűtési az a
az a
kai
az
1
50
szállítani
Közel lehetek
M
k
vált
az
ami a
illeti, az a

ful az igény, azaz a
 osztani a s a
 euró ii
 uniós a nyelő nyise
 az
 nem a bb -
 165
 darab gép amit 165
 a kiskeresked
 nek. Tehát az
 a

A Jcvc

is köszönözve
már
velük tegye
szel



érdemesebb magának dönteni
magának
4-én a
sokak
szó-

roll a veséinkhoz. Mindez kórházi ápolás
azó
a sarokat a vesé
a
elen
en; azonban úgy látszik, abból most mi fog
juk a legtöbbet szívní. Mivel a chip-ek hirtelen
folyamatos továbbra is csak vesésen káros
gépét tudnak gyártani. Pedig november 24
jött, és csak jött, ahogyan a bejelentés.



Csak így lehetett túlélni a gigantikus méretű várakozást, ahogy Ők csinálták: jó hangulat, jó kaják, jó plák, jó nők(?)...



A PS2-t várókra díszkivilágítás vigyázott éjszaka, hajnalban pedig Sony látta el őket gratisz kaja-pakkokkal, kitörtésükért cserébe.



A boldog boltvezető. Van neki vagy 200 PS2-je, persze, hogy vigyorgo, mint a tejbetők. Bár még ez is kevésnek bizonyult...



Ez az a poic, amit gondolom senki sem vetne meg otthon a szobájában. 28 tűzforró PS2-es játék...

az egész? Lassan, de egyre a piacra van az a konzolszerű, kezd elavulni a benne lévő technika, vagy inkább kezd elavulni az általa nyújtott teljesítmény minősége. Szóval kell egy új gép. De akkor melyik? A Dreamcast mesina könnyebb megoldásnak tűnik. Sokan hiszik, mondják a barátok, hogy minél hamarabb vegyem meg a Dreamcast-ot, mert az sokkal jobb, mint a PS2. De ez csak a véleményem, és nem a tény. A Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni. A PS2-vel szemben a Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni.



meg kell várni a PS2-vel szemben a Dreamcast-ot, mert az sokkal jobb, mint a PS2. De ez csak a véleményem, és nem a tény. A Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni. A PS2-vel szemben a Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni.

előző Mindenki a ered
egész. W – sokkal
a cső kimenete

DE EZ A CIKK MOST NEM A PLAYSTATION 2-RŐL SZOL?

Azért Most csak a PS2-vel szemben a Dreamcast-ot, mert az sokkal jobb, mint a PS2. De ez csak a véleményem, és nem a tény. A Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni. A PS2-vel szemben a Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni.

meg kell várni a PS2-vel szemben a Dreamcast-ot, mert az sokkal jobb, mint a PS2. De ez csak a véleményem, és nem a tény. A Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni. A PS2-vel szemben a Dreamcast egy olyan konzol, amelynek a PS2-vel szemben a legnagyobb előnye az, hogy nem kell hozzá különleges játékokat vásárolni.

PlayStation/PSone

CPU	RISC R3000A 32 BIT 33.87 MHz
Memória	2 MB RAM
Grafikai processzor	5 kisegítő Co-processor
Poligon megjelenítés (összes effekt bekapcsolása esetén)	360 ezer másodpercenként
Video RAM	1 MB RAM
Adatátviteli sebesség	132 MB másodpercenként
Lebegő pontok számításának teljesítménye	66 MFLOPS[?]
1 mp alatt végrehajtható utasítások száma	30 MIPS
Zene	44.1 KHz, 24 csatornás hang, 512 Kbyte RAM
Meghajtó	2-szeres CD-ROM
Formátumok	PS CD, audio CD, kiegészítővel video CD
Egyéb érdekességek	-
Perifériák	joy és memóriakártya bemenet, Serial port

Nintendo 64

CPU	RISC R4200 64 BIT 93.85 MHz
Memória	4 MB (bővíthető 16 MB-ra)
Grafikai processzor	64 BIT 62,5 MHz
Poligon megjelenítés (összes effekt bekapcsolása esetén)	150 ezer/mp
Video RAM	3 MB(?)
Adatátviteli sebesség	500 MB/mp
Lebegő pontok számításának teljesítménye	100 MFLOPS
1 mp alatt végrehajtható utasítások száma	125 MIPS
Zene	44.1 KHz, 16 Bités PCM, 64 csatornás hang
Meghajtó	kazetta (nincs töltési idő)
Formátumok	kazetta max. 32MB kapacitással
Egyéb érdekességek	bővíthető RAM
Perifériák	4 joy bemenet, memória bővítő

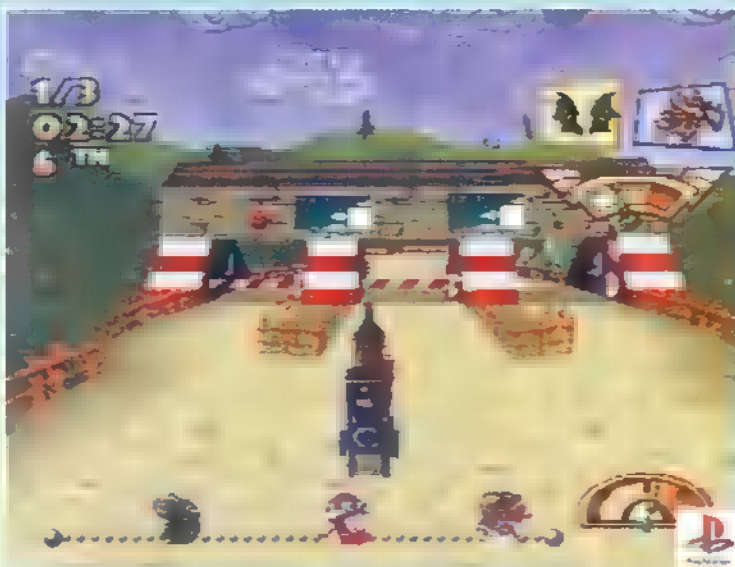
Dreamcast

CPU	HITACHI SH-4 128 BIT 200 MHz
Memória	16 MB
Grafikai processzor	128 BIT 100 MHz
Poligon megjelenítés (összes effekt bekapcsolása esetén)	3 millió/mp
Video RAM	8 MB
Adatátviteli sebesség	800 MB/mp
Lebegő pontok számításának teljesítménye	1.4 GFLOPS (1400 MFLOPS)
1 mp alatt végrehajtható utasítások száma	360 MIPS
Zene	32 BIT-es RISC (Yamaha), 64 csatornás hang, 2MB RAM
Meghajtó	12-szeres GD-ROM
Formátumok	DC GD (1 GB adat), DC CD, audio CD
Egyéb érdekességek	beépített 56k-s modem, Windows CE operációs rendszer
Perifériák	4 joy bemenet, Serial port, Modem

PlayStation 2

CPU	RISC 128 BIT 294.912 MHz (Emotion Engine)
Memória	32 MB RD RAM
Grafikai processzor	128 BIT 147, 456 MHz
Poligon megjelenítés (összes grafikai effekt bekapcsolása esetén)	16-20 millió/mp
Video RAM	4 MB
Adatátviteli sebesség	3.2 GB/mp (3200 MB/mp)
Lebegő pontok számításának teljesítménye	6.2 GFLOPS (6200 MFLOPS)
1 mp alatt végrehajtható utasítások száma	700 MIPS
Zene	44.1 KHz vagy 48 KHz (választható), SPU2 48 csatornás hang+szoftver, 2 MB RAM
Meghajtó	24-szeres CD-ROM, 4-szeres DVD-ROM
Formátumok	PS CD, PS2 CD, PS2 DVD (4.7 GB), DVD film, audio CD
Egyéb érdekességek	I/O processzor (kompatibilissé teszi a gépet a PS1-el):
Perifériák	32 BIT 33.87 MHz vagy 36.864 MHz (választható), 2 MB RAM
	2 joy és memóriakártya bemenet, 2 db. USB, i.Link, Optikai digitális kimenet, IEEE1394 kártya bemenet (ez utóbbit lecserélik az európai gépről valami másra)

Ismerős valakinek az a név, hogy Appaloosa? Hát persze, hogy igen, hiszen ők a legígéretesebb fejlesztőcsapat Magyarországon. Többek között az ő nevükhöz fűződik a DC-s Ecco is. Ezúttal egy új autós műfajba vágta a fejszéjüket, de nem akár-milyenbe. Bizonyára ismerősen cseng a Wacky név, de he nem az sem baj, hiszen ebből a játékból tökéletesen megismerhetjük és átérzhetjük az eredeti rajzfilm idétlenségét és morbid humorát.



Pontosan ugyan olyan aranyos, mint az igazi. A figurák rajza egy az egyben megegyezik a eredetivel. Semmi kivételt nem találtam benne, hacsak azt nem, hogy egy picit rövid. Miután kirö- högtük magunkat egy nyelvválasztó menübe kerü- lünk, ahol sajnos minden európai nyelv választha- tó, a magyart kivéve. Ezután következik a főmenü, mely tartogat számunkra egy pár almenüt, név szerint a beállításokat, az új játék kezdését, el- mentett visszajátszás megtekintése, illetve egy új elmentése és vé- gül a készítőik neveinek listája. Ez utóbbit min- denkinek ajánlom, mert itt bújjuk ki a szög a zsákból. Ugyanis az egész koncepció, a grafika, a 3D objektu- mok, a zene, minden magyar készítésű. A

záról van szó, hiszen több bajnokság áll rendelkezésünkre és mindegyik több és egyre nehezedő pályából áll. Az ellentétek is egyre keményednek és nem riadnak vissza a bunkósbot és a hólapát használatától sem. A pályán haladva különböző színű emblémákat találunk, melyeket felmarkolva fegyverekhez és extrákhoz juthatunk. Vannak az extra cuccok, melyeket minden autós egyformán felszedhet és vannak a speciális tulajdonságok, melyek autótípusra szabottak. Ezek aktiválásához is emblémára van szükség. Ilyen például a tank- nak a massa lövés, az Addams family autónak a

tartanunk, hogy az irányítást is magával rántja a sebesség. Nagyszerűen kezelhetőek az autók, mindegyiknek megvan a maga irányítási sajátossá- ga és mozgása. A kastély autó például teljesen be- dől a kanyarokban, míg a Compact Pussycat olyan könnyű, hogy kilométereket lehet vele repülni. A zenéről már említettem, hogy mennyire jó, viszont a hanghatásokról még nem esett szó, úgyhogy ide- je bepótolni. Szóval a hangok tökéletesek, attól az egyetlen kis hibától eltekintve, hogy a minőségük lehetne egy fokkal jobb. A beszélők maximális telitalálatként ütnek, pontosan olyanok, mint az

Wacky Races

A dolgok ott kezdődtek, hogy valami bugyuta rajz- filmhős agyából kipattant az ötlet, hogy kéne egy versenyt rendezni, amolyan igazi "agyúgolyó" fé- lét, csak rajzfilmes módra. Hamarosan rá is kaptak az emberek és özönlöttek dögivel. De nem akármi- lyen versenyzők gyűltek ám össze, hanem a legel- vetemültebb és elszántabb emberek érkeztek, akik mindent képesek elkövetni a győ- zelemért. Éppen ezért, a verseny- ben nincsenek szabályok, bár- mit tehetnek a győzelem érdekében, még az ellen- felet is kifüstölhetik. Min- denki örült módon elkezdte építeni a saját járművét, melyet saját ízlése szerint fegyverzett fel. Jöttek a katonák, ők tankot építettek, a topmodell Barbiekocsiba pattan, az ösemberek kőjárgánnyal szagatják az aszfaltot, az izompa- csirta Forma 1-es autóval támad, az Addams fa- mily egy guruló kastéllyal jön, míg Mutty és a gonosz professzor egy rakéta meghajtású szuperko- csival, a Mean Machine-el igyekszik maga mögé puffantani a többieket. Mutty (magyarul Mardel) a professzor társa, aki történetesen egy kutya és va- lami hihetetlenül hülye röhögése van. Aki egyszer meglátja, soha többé nem felejt el. Ők ketten a csapat fekete báránnyai. Minden elképzelhető csa- lást és szabotázszt bevetnek, amit csak ki lehet talá- ni. Természetesen bármennyire is jó az ötlet, min- dig besülnek és saját maguk ellen fordulnak a ter- veik. Mindig a cél előtt robbannak fel, esnek árok- ba, mennek neki egy fának, stb. Természetesen a többiek sem szentek, minden járműnek megvan a saját fegyvere, melyeket mi is használhatunk a já- ték során.

A FLÚGOS FUTAM

Kezdetnek egy animációt tekinthetünk meg, me- lyen bevallom ledöbbszemtem. Minőségileg nemcsak, hogy megközelíti a rajzfilmét, de attól eltekintve, hogy renderelt az egész még talán meg is előzi.



készítők megtekintése után irány az Options és te- kerjük fel a zene hangerejét, mert retten- tően ár- nyos és han- gulatos. Pon- tosan illik a já- tékhoz és verseny közben is megadja a hangulatot rendesen.

Miután ezzel a procedúrával végeztünk, jöhet a mélyvízbe ugrás, melyet jelen esetben nevezhet- nénk akár pocsolóyának is, hiszen a játék nem kí- ván különösebb szakértelmet. Tehát válasszuk ki, hogy egyedül vagy egymás ellen kívánunk-e ját- szani. Sajnos a kétjátékos üzemmódban nincs le- hetőségünk együtt nyomulni a gép ellen, akár egy igazi versenyben. Csak egymás ellen játszhatunk úgy, hogy csak ketten vagyunk a pályán. Ha egy- játékosként indulunk, akkor lehet egyszerű ver- seny, vagy bajnokság a játék típusa. Természte- sen nyugodtan ajánlom a bajnokságot, hiszen nem különösebben nehéz a játék, sőt én másod- szorra végig is vittem az első bajnokságot. No azért nem kell megijedni, nem egy estés szórako-

viharfelhő generálás, vagy a Mean Machine-nek a bokszkesztyűvel való kiütés. A felszedhető extrák- hoz tartozik a dinamit dobás, a téli gumi, a pajzs, a turbó, meg még jó néhány finomság. Vannak helyzetek, mikor a gép emberei egy helyre töm- örülve sorban támadni kezdenek és olyankor kész háború szokott keletkezni. Mindenki üt mindenkit, és aki kikerül a verekezésből, az szerezhethet jelentős előnyt magának.

Örömmel vettem, hogy a pályák elég nagyok és nincs kötve az útvonal sem. Tehát kerülőutak, zsá- kutcák, rövidítések, és szakadékok tömkelege tarkít- ja a pályákat. A grafika nem mondható gyönyör- rűnek, de megfelelő élvezetet nyújt, nem zavarja a játékost felesleges textúrákkal és a pályák is na- gyon jól beláthatóak.

Visszont ezek mellett elvárható lenne, hogy a se- besség folyamatos legyen, ami vi- szont sajnos nem mindenhol az. Né- hol belassul a játék és láthatóan 20fps alá esik a sebes- ség. Szerencsére a nagyszerű irányí- tás ezt némileg kompenzálja, úgy- hogy nem kell attól

eredeti rajzfilmben. Mutty hangja, a beszélői, Penelope cica rúzsos szájú hozzászólá- sai, egyszerűen az egész jó, úgy ahogy van. Talán a kezdő videó alatti hangok minősége lett a leggyengébb, nagyon tompán hallani csak a be- szédet.

Ha összességében kell értékelni a játékot azt mon- dom, hogy mindenképpen szerezd be, mert fan- tasztikusan jó kikapcsolódást nyújt. Végre egy olyan játékkal játszhattam, ami hosszú idő óta el- őször több órára képes volt a képernyő elé tapasz- tani, arról nem is beszélve, hogy ez egy ízig- végig magyar alkotás. Ez túl szép, hogy igaz legyen...

Endrédi Tibor

WACKY RACES

INFOGRAMES

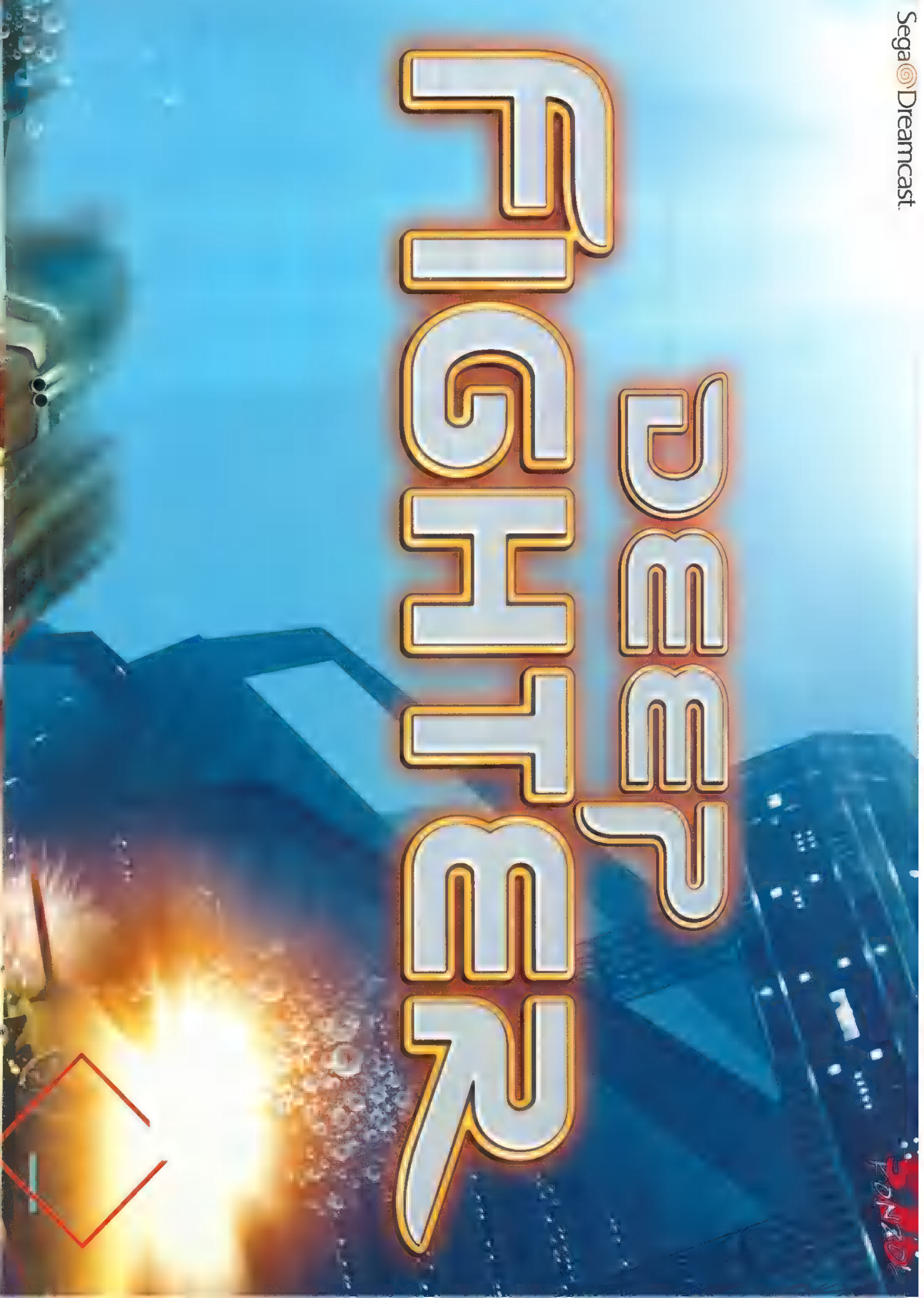
GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATTEL: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

11 JÁTÉKOS
1 HANGULAT
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL HANG
✓ RETENTŐEN ARANYOS
ES VÁLTOZATOS
A KÉTJÁTÉKOS HANGULAT
PIGT HANG

91%

576 KONZOL

SEGA SAMURAI



SEGA
SAMURAI

TEAM BUDDIES







Ubi Soft

főszesz. Természetesen az
a küldetés
dítása és a
szok
sa. Itt
a ház t
a nagy
hivatott
tűnik
nem is

Ezt az L2-vel oldottuk meg: természetesen csak akkor ha kaptuk a hozzá szükséges információt. A polgárok elvelelték a Magyarországi Állam és a Magyarországi Államról szóló jogszabályokat, az államokban dobozokban van a jogszabályok szövege, a jogszabályok szövege.

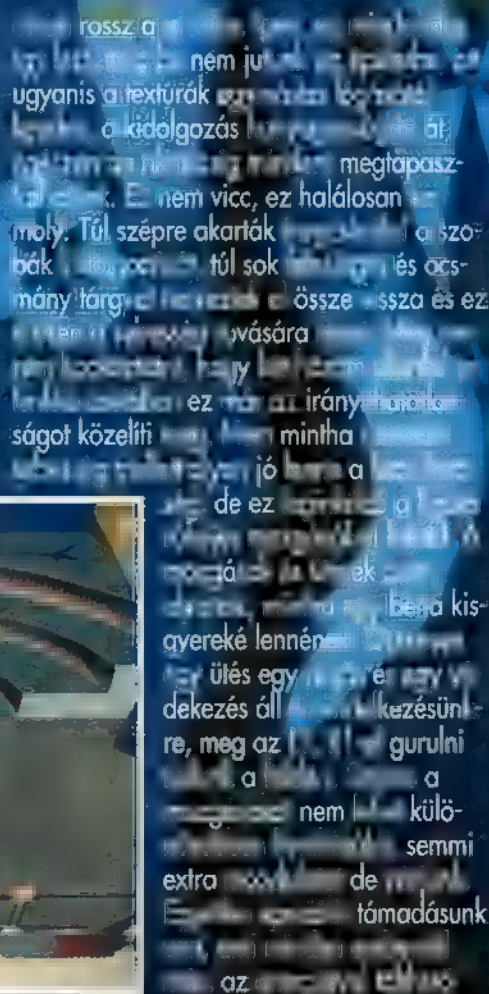
[illegible]

MENTSETEK MEG RANGEREK!

Magyarországi köz-
életi és kulturális életé-
rtőközt



WC-n. Ha az új
adalát nem vé
ez hiszen
nem juk, is a
juk a
helyezkedik
látunk. A



...alatt látszik, úgy-
hat, hogy nem lenne van a liba, hanem
felülre kerülten mint látszik, el voltunk, de
mennyen. Azt tanácsot, ha lehet, min-
dennél, éppen tartás tával magam attól a tény-
re, mint.

THE

**GRAFIKA:
JÁTSZHATÓSÁG,
SZAVATOSSÁG,
ZENE / HANG,
HANGULAT,**

12 JÁTÉK
1 HÉTRE JÁRUNK
KÉRDŐ RÁNYTÓ DUAL STICK
✓ EGÉSZ JÓK A
VIDEOJÁTÉKASOK
VÉRE UGYANAZ A ZÉRÓ MEG
UNALMAS, DETLEN ÉS
AKADÓZIK

46%

Mikor bent jártam a szerkesztőségben, hogy elvigyem a legújabb Army Men játékot nagy bajba kerültem. Annyi ilyen stuff sorakozott Martin asztalán, hogy szinte azt se tudtam, hogy melyik a "kiválasztott" darab. Miután megtaláltam és hazavittem az AM - Operation Meltown: Land Sea Air című játékot, nem számítottam ugyan egy magas színvonalú anyagra, de ami a játékban fogadott az még a legvadabb elképzeléseimet is túlszárnyalta a minőség kérdésében. Már az intro alatt is éreledött bennem a gondolat, hogyha a bevezető animáció ennyire keveset tud felmutatni, milyen lesz a játék. A gyanúm igazolást nyert, mikor végre betöltődött a program. Régen láttam már ennyire szembántóan pixeles, csúnya játékot. Az Operation Meltown LSA minden anyagnál rondább, omivel az elmúlt két évben játszottam. Mindenhol 2D-s objektumok tarkítják a terepet, és azokon is olyan sok a pixel, hogy az már gyalázat. A játék színvilága is sokatmondó,

csont érzetét kelti bennem, még hozzá nagyon erősen. Tele van már mindenem a gonoszok mondott sárgákkal, akik a gyengébb zöldeknek támadták már megint - győznék már le egyszer őket, végre akkor nem lenne több Army Men játék! Mi persze megint csak a hős szerepében tetszelgünk és feladatunk az lesz, hogy kifüstöljük a sárgákat. Én hiszem el, hogy a 3DO-nál

őzni, mert akkor darabokra lőnek minket, hanem szépen fedezékeket használva kell előre jutni, tehát minden egyes ellenfelet gondosan ügyelve kell lelőni, már ha valakinek lesz hozzá elég türelme.

Természetesen van néhány játékmód is, amelyben harcolhatunk. Az első mindjárt a New Game, ami egyértelműen a történetes módot takarja. Minden pályán kapunk egy

zik a zászlókat veszünk, ha mi szerezzük meg a haver zászlóját, mi nyerünk. Persze nem elég csak megkaparintani a zászlót, vissza is kell juttatni a bázisunkhoz. Ez lesz a nehezebb, hisz nem csak ketten vagyunk a pályán, vannak szövetséges járművek és katonák is. Az a baj, hogy ha valaki megszerzi a játékot, akkor nem valószínű, hogy talál hozzá olyan partnert, aki leül ezzel játszani.

Találunk még egy módot a Bootcamp-et, ebben gyakorolni lehet. Az egész játékról talán más véleményemmel lettem volna, ha legalább a játszhatóságot egy kicsit jobbra állítják. Nagyon nehezek a pályák, a legvárhatóbb helyekről is jöhet támadás. Így hát hamar elment a kedvem az egésztől, nem is értem miként adhatták ezt így ki.

Az elején azt mondtam, hogy nem tudtam eldönteni, melyik Army Men játékot kell elhoznom tesztelésre. Mikor először betöltöttem a szoftvert és megláttam a grafikát visszaléptem a főmenübe, hogy megnézzem, tényleg jó játékot raktam-e el. Sajnos azonban jót, ez egyszerűen ilyen színvonalon van, nincs mit tenni. Zenileg sem valami kimagasló az anyag, a pályák alatt csak csatazaj van, zene szinte egyáltalán nincs. Ahol mégis szól valami ott is annyira egyhangú dallamok voltak, hogy inkább neki álltam az egyik kedvenc Corrs albumomat hallgatni. Nem tudom, kinek ajánlom ezt az anyagot, mert senkivel nem akarok kiszűrni, inkább ha van egy kis pénzed ne ezt, hanem valami más



hisz kizárólag zöld, szürke, és némi kék árnyalatból kevert színekkel láthatunk majdnem mindenhol, így talán mondanom sem kell, hogy mennyire egyhangú a külső. Ráadásul ezt a roppant gyenge grafikát is szaggatva és akadva kezeli a gép, nem értem, hogy hogyan volt képes ezt a 3DO így kiadni. Komolyan mondom, ez még a 3-4 évvel ezelőtti - ma már kopottasnak látszó - játékok színvonalai szintjén van, de azok legalább a maguk idejében tényleg szépek voltak. Nem is értem, hogy a 3DO-nál kik tesztelik a játékokat, 5 éves gyerekek? Mert ők talán szépek látnák ezt a stuffot, de aki egy KICSİ esztétikai érzékkel rendelkezik (még az említett öt éves korosztály képviselői is), messziről elkerüli ezt a programot. Legalábbis jobban teszi mindenki, ha nem nézi meg.

A történet - már ha beszélhetünk egyáltalán történetről - a már ezerszer lerágott



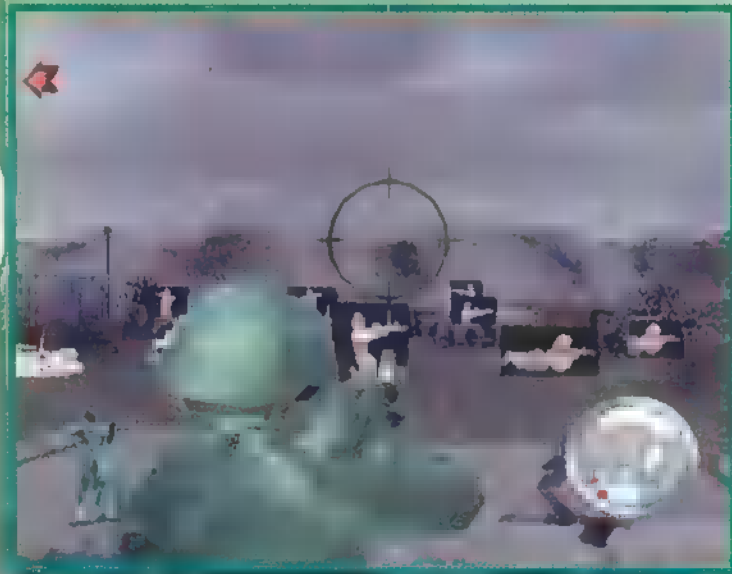
nem tudnának egy kicsit ötletesebbek és eredetibbek lenni, miért kell már sokadik játékban ezt az elfuserált sztorit hallani? Például valamelyik AM játékban lehetnénk végre gonoszok mondott sárgákkal is, mert akkor legalább valami kis szín kerülne sorozatba. Egyszóval nagyon unalmas ez az egész!

Maga a játék egyébként egy háborús akció akar lenni. Egy katonát irányítva kell egy csapatban kiirtani az ellenséges sárgákat. Nem lehet csak úgy Rambo módjára akci-

küldetést, amely során általában el kell foglalni valamilyen objektumot és ki kell irtani az összes sárgát, aki az utunkba kerül - a rasszista érzelműek talán még játszani is fognak a játékkal! Van még kétjátékos mód is (Two Players), melyben öt pályát választhatunk (micsoda mennyiség!). Nem próbáltam ki mindegyiket - ahhoz túl gyenge a játék, és túl kevés türelmem volt hozzá - de azt hiszem, mindegyiken egy bázissal rendelkezünk rajta, egy zászlóval. Ha megszer-

vegyél. Bár ha akarja, bárki beszerezheti, de akkor az illető készüljön fel a megrázó fogadtatásra amit okozni fog.

Veres Miki



MELTDOWN LAND SEA AIR	
3DO	
GRAFIKA:	SRALMAS
JÁTSZATHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY
12 JÁTÉKOS	
1 KÉZIRAT	
JELLEN RÁNYTÓ BILIR	
✓ TALÁN JAVÍTOTT BILIR	
✓ TARTALOM BILIR	
× PIRELES BILIR	
NEM PIR KI	

38%

Eppen mostanában gondolkoztam el azon a sajnos világtendenciává szélesedő borzalmon, hogy annyira nincs már semmi ötlet az emberek fejében, hogy önkéntelenül elkezdjenek elővenni olyan dolgokat, amik már egyszer beváltak valahol. Ez pont ■ mozifilmekről jutott eszembe, ahol viharos gyorsasággal jelentek meg az úgynevezett remake-ek, avagy régi filmek újraforgatott változatai. Hogy csak az utóbbi nagy címeket említsem a Shaft, vagy a Charlie Angyalai, esetleg a Majmok Bolygója személyében. Erre mondta az én egyik cimborám, hogy lassan már esedékessé válna egy Lolka és Bolka feldolgozás is...

Na, de hogy most ez miként kapcsolódik egy videojátékokkal foglalkozó újság profiljába? Mivel szeretek kicsit messziről közelíteni a lényeghez, utalgatok még egy kicsit. Bár megfogadtam magamnak, hogy játékleírást nem fogok többet úgy kezdeni: emlékeztek még erre és erre ■ címre? Most azonban óhatatlanul meg kell cáfoljam magam, ugyanis amikor már jó pár órája játszottam a Team Buddies-zal, egy furcsa érzés gyötört, és sehogy sem tudtam rájönni, hogy mi lehet az? Először az epilepsiára tippeltem, amiért nem mentem ki 15 perc szünetet tartani 1 óra játék után, de azután rájöttem: a játék által nyújtott hangulat ismerős nekem valahonnan... "Ez az!" - ugrott be. Hát ez a Chaos Engine megfűszerezve némi Cannon Fodder-rel. Azonban nyilván nem mindegyikötökne mondd ez a két cím valamit, úgyhogy azt hiszem, talán el is kezdeném a játékról szóló ismertetőmet.

KAPSZULAEMBERKÉK

Szóval van itt ez a "védjük gyerekeinket" duma, hogy ne lássanak már annyi erőszakot, meg ne halljanak annyi káromkodást, meg ilyenek, erre a Sony, aki mindig híres volt arról, hogy még a legkisebb korosztály is élvezheti a játékaikat, lepakolt egy olyan anyagot az asztalra, ami Angliában a 15 év felettieknek besorolást nyerte el. No, de mégis miért? - merülhet fel a kérdés mindenki, aki csak pár pillantást vet képeinkre, hisz a harsány színeken és a mókás kapszulaemberkéken kívül mást nem látni. Hát bizony azt jól látjátok. A lényegét ugyanis hallani kell. Aki csak valamiscskét is tud az angol káromkodásokról, az tudja, hogy egy, vagy kivételes esetben két "csúnya" szóból olyan körmondatokat lehet csinálni, hogy ember legyen a talpán, aki azt úgy le tudja fordítani, ahogyan az a ki-gondoló személy agyában leképeződött. Ebből, ha nem lett volna világos,

emberkéink igen szorgalmasan fogják szórni a szitkaikat, de nem csak az ellenfélre, és még csak nem is ■ csapat-társaikra, hanem úgy megállás nélkül mindenfelé. "Vazzeg, itt egy fa". "A kurta életbe, kilövöm!", "Haha, gecó - jól megkaptad!", "Menj te innen a pi*****!", "Mi vagy te, egy kib***** gyógyós?" A csillagok számából még akár obszervatóriumban is lehetnénk,

Négyzettel ugrasz, Körrel használod a tárgyakat, Se-lecttel váltod a nézetet. Egy mondatban azt hiszem még sohasem sűrítettem be a kezelését egy játéknak sem, de hát kb. ennyi idő lesz beletanulni. Lényeg, hogy van a bázisod. Tartozik hozzá 4 négyzetnyi terület.



Egy területen 5 pálya lesz, amelyek mindegyikén ugyanaz a kockákból építhető tárgyak listája, azonban egy terület átlépése után, már új helyszínre kerülsz, ahol már új eszközök várnak bevetésre. Összesen 6 ilyen terület van, s mindegyik között fantasztikus átvezető animáció látható. Nem mondom, hogy nagyon rosszak lennének, akik egy kicsit is vevők ■ morbid humorra, biztos értékelni fogják őket. A "mátrixos" például kifejezetten tetszett, olyannyira, hogy fél óra röhögés után könnyes szemekkel tudtam csak felkelni az asztal alól.

VÉGECSAPÓ

És akkor a pályák alatti zenékről még egy szó sem esett. Bár, ahogy a hátralevő helyet elnézem nem is nagyon fog, így csak annyit, hogy jók. Jók, mert dalla-

mosak, és minden területhez más stílusú ■ tartozik. Van kicsit house-osabb, van kicsit drum 'n' base-es, van benne sláger rádiós - és mindegyik hallgatható. A grafika nem került különösebb fíradózással a grafikusoknak, mert baromira egyszerű, azonban pont így élvezetes. A kezelést 2 másodperc alatt megszoktam, a hangulat pedig magával ragadott fele ennyi idő alatt. Egy gondom van én nekem vele: hamar elfogynak a pályák, és akkor csak nézhetek magam elé bambán. Mert ilyenkor már csak a többjátékos mód nyújthat különösebb izgalmakat.

Bagó Péter



de még mindig csak egy TV előtt ülünk, és játszunk. Huu, ez fantasztikus - futott végig az agyamon, és süllyedtem tovább az erkölcsi fertőben...

KAPSZULAEMBERKÉK - MÁSODSOK

Szóval, milyen játék is ez? Elsősorban akció, és nem másodsorban ügyességi. Nagyon mellékesen néha még gondolkodni is kell benne, de nyugi, annyira nem lesz nehéz, mint egy matekdoga. Először is a lényeg: van egy lény, amit formája alapján nemes egyszerűséggel csak kapszulának neveztem el. Ezen lények egy jeles képviselőjét fogod irányítani. Nyilakkal mozogsz, X-szel lösz,

ide kezdheted el cipelni az elszórva lévő dobozokat. A megfelelő számú darab-ból és formából különböző furmányos dolgok bújhatnak elő, mint például egy képzett csapattárs, egy mega fegyver, vagy akár egy tank (további információ-kért kérjük, forduljon gyógyszerészéhez, vagy a tutorialhoz). Oké, van mivel / ki-vel aprítani. Most már csak meg kéne találni, hogy mit/kit. Nos, akármit porrá zúzhatsz a nem kifejezetten apró területen, legyen akár egy fa, egy piramis, egy ház, vagy bármilyen más. És ezek "csak úgy" végrehajtható huncutságok, hisz a lényeg általában az lesz, hogy laposra verd az ellenséges kapszulák arcát / várát. Persze mindig lesznek olyan mókás feladatok, amikor kizök-

kensz egy picit a gyilkolás monoton egyhangúságából, mint például, amikor disznókat kell megvédened a csak idézőjeles társaiktól, vagy egy busznyitábornokra kell vigyáznod, és aknamentesíteni az útjukat.



TEAM BUDDIES

SONY

GRAFIKA: JÓ

JÁTEKHEZŐSÉG: JÓ

SZAVATOSSÁG: ELMEGY

REKOR / REKOR: JÓ

HANGULAT: JÓ

JÁTEKOS

1 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ AGYÁ BELE MINDENT VAZZE!

× PIGIT RÓVIDKE LETT NEKEM

82%

KÓDOK

DRAMCAST KÓDOK

ARCHWINGS 2: AIRSTRIKE

Cheat mód:

Kezdj el egy új játékot, majd a Game Select képernyőn tartsd lenyomva az E gombot és nyomd meg egyszerre az X + Y kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Ezzel megnyílt minden pálya és minden repülő.

GRAND THEFT AUTO 2

Az alábbi kódokat névnek kell megadnod:

ALLFRIEND - Minen tisztelet az összes bandától
BADBOY2 - Maximum körözési szint-ről indulsz
BIGCATS - 99 élet
BIGGUNS - Minden fegyver
BIGFRIES - Végtelen Electro Gun fegyver
BOYAKASH - Ötszörös szorzóval indulsz
DBLWAMMY - Végtelen Double Damage kiegészítő cucc
ERRHUH - Mindenki Elvis lesz
INFINITY - Végtelen energia
LAWLESS - Nincsenek zsaruk
LOSTTOYS - Halálod után is megmaradnak a fegyvereid
MUCHCASH - \$500,000
SESAME - Minden pálya
SCOOBYDO - Végtelen Invisibility kiegészítő cucc
TOASTIES - Végtelen Flame Thrower fegyver
ULTIMATE - \$10,000,000
WOUNDED - Véres mód!

TEST DRIVE 6

A kódokat a Race menübe név helyett kell beírni.

6 millió dollár - AKIGQ
Checkpointok kikapcsolása - FFOE-MIT
Checkpointok bekapcsolása - NOE-MIT

Nincsenek ellenfelek - OPOIOP
Nincsenek gyors pályák - OCVCVBM
Rövid pályák - QTFHYF
"Bomber" mód megállítása - RFGTR
Minden kocsí választható - DFGY
Minden játékmód - OPIOP
Minden gyors pálya - CVCVBM
Minden pálya - ERERTH

INCOMING

A főmenüben írd be a következő kódot, ekkor egy hangot fogsz hallani: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

LEAVE THEM

A kódokat úgy tudod beadni, ha játék közben benyomod őket a kettes irányítóról.

Intelligens harci mód - L+R+A
Isten mód - L+R+B
Örök lőszer - L+R+X
Extra lőszer és energia - L+R+Y

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Csaló menü aktiválása:

Állj az Options feliratra és nyomd meg az L+R+X+Y gombokat. Ezzel bekapcsolódik a menü, jöhetnek a különálló csalások.

Fékek: állj a Brakes-re a cheat menüben és nyomj Y, Y, Y, L+R+A+X kódot.

Autó tömegének növelése: állj a

Mass-re a cheat menüben és nyomd le az A gombot, közben nyomd mellé az X, X, Y kódot. Engedd fel az A-t, és nyomkodd az L/R gombokat.

Láthatatlan pálya: állj az Invisible Track-re a cheat menüben és nyomd be az R, L, Y, X, A, A, X, Y kódot, utána tartsd lenyomva az R+L-t és nyomkodd az A-t.

Véletlenszerű fegyverek: állj a Random Weapons-re a cheat menüben és tartsd lenyomva az L+A-t, majd nyomj X, Y-t. Engedd fel a gombokat, tartsd lenyomva az R+A-t, majd gyorsan nyomkodd az X/Y gombokat.

Szuper kerekek: állj rá a Super Tires-re a cheat menüben és tartsd lenyomva az R gombot, majd nyomj X, X-et. Engedd fel az R-t, nyomd le az L-t, és nyomj A, A, Y-t.

MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Cheat mód:

Lifestyle módban névnek add meg, hogy: PASWRD - így minden játékos, deszka, pálya és kosztüm elérhetővé válik számodra.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Kapcsold be a gépet játék nélkül, hogy át tudd változtatni a dátumokat az alábbiakra, hogy a karakterek különböző extra felszerelésekben jelenjenek meg:

01/01/2xxx - Joey T. Baby New Year kosztümében
02/14/2xxx - Lulu Valnetine szexi kosztümében

03/17/2xxx - Bíró leprás kosztümében

04/23/2xxx - Mama Tua nyuszi kosztümében

07/04/2xxx - G.C. Thunder Sam bácsi kosztümében

10/31/2xxx - J.R. Flurry csontváz kosztümében

12/25/2xxx - Selene Strike elf kosztümében, Rumble Man hóember kosztümében

Dagadt bunyósok:

A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Vékony bunyósok:

A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Zombi karakterek:

A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Fel, Jobbra, Le, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Óriási kesztyűk:

A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Jobbra, Fel, Le, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

STAR WARS: EPICOM 1 - JEDI POWER BATTLES

Két játékos módban nyomd le a R + A + B + X + Y gombokat, hogy aktiváld a Jedi Power Battles üzemmódot. Ezáltal megsértheted a társadat, és ő is téged.

NINTENDO KÓDOK

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Cheat menü:

A főmenüben tartsd lenyomva az L + R + Z + C-Fel + C-Jobbra gombokat, hogy megjelenjen a Cheats menü a képernyőn alján. Lépj be a menübe és ott add be az alábbi csalásokat.

Minden autó:

Állj rá az All Cars pontra a Cheat menüben és add be a C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Fel, C-Fel, C-Fel, C-Jobbra, C-Jobbra, C-Jobbra, C-Le, C-Le, C-Le kombinációt, majd tartsd lenyomva az L + R + C-Fel + C-Balra + C-Le + C-Jobbra gombokat és nyomj mellé egy Z-t.

Minden rész:

Állj rá az All Parts pontra a Cheat menüben és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd nyomj mellé Z-t. Engedd fel a gombokat, majd add be a C-Le, C-Fel, C-Balra, C-Jobbra kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gombokat, és nyomd mellé a Z-t.

Sérthetetlenség:

Állj rá az Invincible pontra a Cheat menüben, majd add be a C-Jobbra, L, R, R, L kombinációt. Tartsd lenyomva a C-Balra + C-Le gombokat és nyomj mellé egy Z-t.

Láthatatlanság:

Állj rá az Invisible Track pontra a

Cheat menüben és add be a C-Jobb-ra, C-Jobb-ra kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomj mellé egy C-Balra-t. Engedd fel őket, majd add be a C-Balra, C-Balra kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd add be a C-Jobb-ra-t.

Láthatatlan autó:

Állj rá az Invisible Car pontra a Cheat menüben és add be a C-Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobb-ra, L, R, Z kombinációt.

Nehéz autó:

Állj rá a Mass pontra a Cheat menüben és nyomd le az R + C-Fel, L + C-Le, R + C-Balra, L + C-Jobb-ra gombokat.

Szfeler sebesség:

Állj rá a SFeler Speed pontra a Cheat menüben és nyomd meg a Z-t. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomd meg a Z-t. Engedd fel őket, majd nyomd meg a C-Le-t. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomd meg a C-Le gombot. Engedd fel őket és add be a C-Fel, C-Fel, C-Fel kombinációt.

Szfeler kerek:

Állj rá a SFeler Tires pontra a Cheat menüben és add be a Z, Z, Z, L, R, C-Fel, C-Fel, C-Balra, C-Jobb-ra, C-Le kombinációt.

Fékek:

Állj rá a Brakes pontra a Cheat menüben és add be a C-Le, C-Le kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gom-

bokat, majd nyomd le a C-Fel gombot. Engedd fel a gombot majd add be: C-Fel, C-Fel. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomd meg a C-Le-t.

Festékbolt:

Állj rá a Battle Paint Shop pontra a Cheat menüben és add be a Z, Z, Z, C-Le, C-Le, C-Le, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Jobb-ra, C-Fel, C-Balra, C-Le kombinációt.

A ködszín változtatása:

Állj rá a Fog Color pontra a Cheat menüben, nyomd le a C-Fel + C-Jobb-ra gombokat és nyomd meg az L-t. Engedd fel őket, tartsd lenyomva a C-Le + C-Balra gombokat és nyomj mellé egy R-t. Engedd fel őket és add be a C-Jobb-ra, C-Balra, C-Jobb-ra, C-Balra kombinációt.

TARZAN

Cheat mód:

A főmenüben add be a Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Le, Le kombinációt. Hatására megjelenik a Cheat menü a képernyő alján.

TOY HUNT 2

Pályaválasztás:

Az Options képernyőn, ahol a Buzz Lightyear To The Rescue szöveg is látható, add be a Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Le, Le kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén báránybétést kell hallanod.

PLAYSTATION KÓDOK

ALIEN

RESURRECTION

Cheat mód:

A főmenüben add be a Kör, Balra, Jobbra, Kör, Fel, R2 kombinációt. A Cheat menü az Options részlegben lesz elérhető, és olyan huncutságokat tudsz beállítani magadnak, mint a sérthetlenség, az összes fegyver, végtelen töltények, vagy végtelen oxigén.

Research mód:

A főmenüben add be a Négyzet, Fel, Le, Kör, Balra, R1 kombinációt. A Research Mode menü az Options részlegben lesz elérhető.

SPYRO 2: RIPTO'S

LAGO

Minden tulajdonság megtanulása:

Pauzáld le a játékot, majd add be a Kör, Kör, Kör, Kör, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nagyfejű Spyro:

Pauzáld le a játékot, majd add be a Fel, Fel, Fel, Fel, R1, R1, R1, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Papírvékony Spyro:

Pauzáld le a játékot, majd add be a Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, L2, R2, L2, R2, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Stáblista:

Pauzáld le a játékot, majd add be a Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt.

Iránytű:

Játék közben tartsd lenyomva a az L1 + R1 + R2 gombokat, mire Sparks a legközelebbi gyémánt felé repül.

Színváltoztatás:

Pauzáld le a játékot, majd add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Balra, Le, Jobbra, Le kombinációt. Ekkor hallasz egy hangot, és gyorsan nyomj még mellé egy olyan gombot, amilyen színű Spyro-t szeretnél magadnak:

Piros - Kör
Kék - X
Rózsaszín - Négyzet
Zöld - Háromszög
Világos - Fel
Sötét - Le

TOY HUNT 2

PRO SKATER 2

Cheat mód:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, X, X, Négyzet, Háromszög, Le, Le, Balra, Le, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Kör, X, Háromszög, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg. Ezután válaszd az End Run opciót, hogy megkapj minden pályát, videót, rejtett karaktert.

A speciális csik mindig maximumon:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, Háromszög, Kör, Kör, Le, Balra, Háromszög, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Full stats:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Le, Le Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Turbo mód:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be a Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Kör, Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Kör, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Véres mód:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az Jobbra, Le, Négyzet, Háromszög Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Nagy fej mód:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az Négyzet, Kör, Le, Balra, Balra Négyzet, Jobbra, Le, Balra Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Dagadt deszkások:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, X, X, X, Balra, X, X, X, X, Balra, X, X, X, X, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Vékony deszkások:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, X, X, X, Négyzet, X, X, X, X, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Neversoft skaters

A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomd be a Le, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Kör, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg. Utána írd be valamelyik nevet a Create Skater képernyőn, hogy a programozókkal, családtagjaikkal csúszkálhass:

Aaron Cammarata
Chris Rausch
Connor Jewett
Darren Thorne
Gary Jesdanun
Jason Uyeda
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Mick West
Noel Hines
Nolan Nelson

Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Scott Pease
Edwin Fong
Jeremy Andersen
Silvio
Aaron Skillman
Hudson
Kage
Nggdynln
Robert Earl
The Pouncer
Chewbacca
CountryGimp

TOY HUNT 2

Extra erő:

Kódként add meg: GRUNTSOME

Nitro gomb:

Kódként add meg: GLYCERINE, majd játék közben az L1-el gyorsítsatsz.

Sérthetetlen autó:

Kódként add meg: MADCAB

Krómozott autók:

Kódként add meg: T2

'70-es évek tavasza:

Kódként add meg: VANISHING

Alacsony gravitáció:

Kódként add meg: EUROPA

Tükör mód:

Kódként add meg: WEFLIPPED

Fordított mód:

Kódként add meg: REARFEAR

Homályosított nézet:

Kódként add meg: ETHANOL

Dupla magasság:

Kódként add meg: TWINPEAKS

Robbanó pályák:

Kódként add meg: KRAZYKERBS

Az elnököt és családját terroristatámadás érte, a családtagokat különböző helyszíneken tartják fogva. A te feladatod, hogy megmentsd őket!

Ezzel az ezerszer is elcsépett sztorival kezdődik a Silent Scope. Akik rendszeresen megfordulnak kis házánk néhány normálisabb játéktermében, azoknak valószínűleg ismerősen cseng a név. Viszont szemben a Dreamcast verzióval, a Namco automatájánál nem joy-jal, hanem "valódi" távcsöves mesterlövész puskákkal nyirbálhattuk a terroristákat. Mert hogy ebben a játékban egy antiterrorista mesterlövészt alakítunk. Aki lövöldözi a rosszfiúkat, megmenti az elnöki családot, és ha már távcsöves fegyver van a kezében, ki is használja azt, lenge öltözékű hölgyeket kukkol. Néha elgondolkozom, mi lesz, ha már az összes játéktermi automatát és azt a néhány használható PC-s anyagot is átirták már DC-re? Vajon észbe kap a Sega és elkezd végre tartalmasabb, saját fejlesztésű játékokat is kiadni, mint azok a játéktermi stuffok, amelyekkel most elárasztja a piacot? Vagy esetleg a Playstation 2 megjelenése után ugyanarra a sorsra jut mint a Saturn?

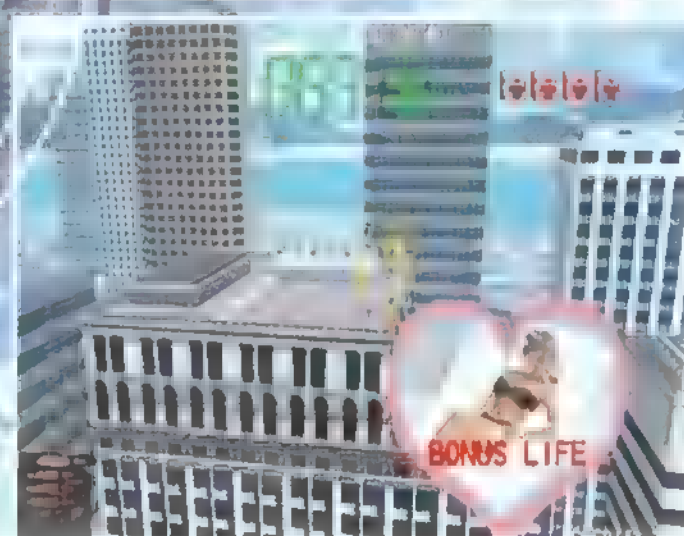
A Silent Scope a mesterlövészetre lett kihegyezve, de mint mondtam inkább egy arcade jellegű lövöldözős program, mint egy élethű szimuláció. Ha a sztori módot választod, Chicagóban, egy felhőkarcoló tetején kezdesz, odalent heves tűzharc folyik a rendőrök és

már keresnek téged, ha pedig pirosra változik, kiszúrtak, célba vettek és pilanatokon belül találatot kapsz. Nincs más dolgod, mint hogy a célkeresztet irányítva befogd az ellenfeleket és lödd őket. A könnyebb és gyorsabb célzás érdekében használja a L-gombot, ezzel ki tudod kapcsolni a távcsövet, és a célkeresztet lényegesen gyorsabban fog mozogni. Ha nagyjából befogtad a célpontot zoom-olj rá, és az R-rel végezd ki. Utána a szemközti háztetőkön lapulók orvlövészek kilövése feladatod. Most választás elé állít a gép, három különböző útvonalon folytathatod a történetet.

re rövid a játék, ráadásként mind-egyik pálya időre megy, ezért aztán nem lehet totóznai, minden helyszínen végig kell szaladni. A döntéseidől függően egyébként eljuthatsz még egy stadionba vagy egy hotelhez is, és a terrorista bázist is kétféleképpen tudod megközelíteni: helikopteren levégőből, és az út menti bokrok között rejtőzködve (ezen a szakaszon egyébként éjszakai üzemmódban kell használnod a fegyvert). A pályaközi és végi főellenségek – a sima ellenfelekhez képest, akik egy lövésről kidőlnek –

amolyan Virtua Cop szerű puffogtatással fájul a játék.

A sztori módon kívül van még idő elleni küzdelem (nem mintha a történetes módban nem szorítana az idő), lögyakorlatozhatsz szabadban és zárt helyiségben, vagy gyakorolhatsz. A különböző tréningmódokban más és más szabályok vannak érvényben, de minden esetben csak élettelen bábu kilövése a cél, pont, mint egy rendőrségi gyakorlaton. Szóval még a plusz opciókkal kiegészítve is nem több mint egy játéktermi automata, amivel nem is lenne semmi baj, ha mondjuk, legalább olyan hosszú lenne, mint a fentebb említett Virtua Cop. Jobb lenne, ha a Sega több pénzt áldozna a saját fejlesztésű játékokra, mert bizony ezzel az üzletpolitikával, nem fogja meghódítani a Playstation-ön felnőtt nemzedéket.



Mindegy merre mész, mindenképp egy főellenség következik. Ha lenyomtad jön az új pálya, az autópályán száguldozva kell megállítani a menekülő terroristákat, esetleg egy hotel ablakian keresztül kell kiszúrni a körözött bandatagokat. A helikopter után ismét egy főellenség jön. Lassan el is érkezel a túszej-

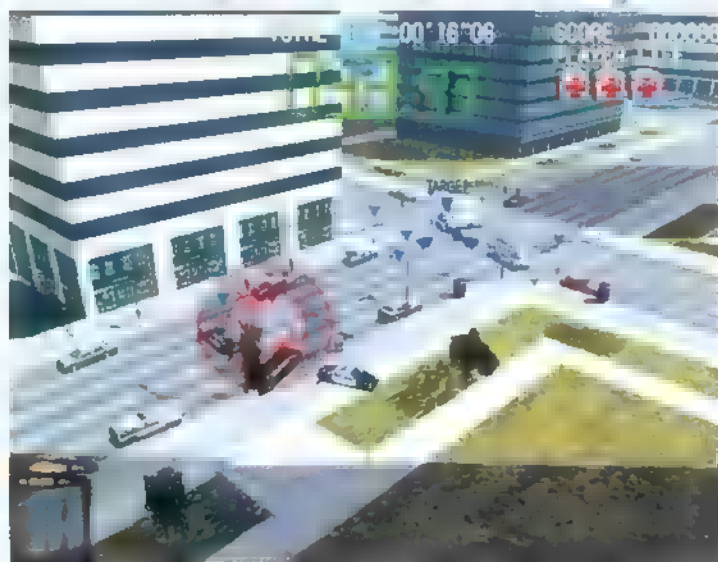
a terroristák között. A likvidáláshoz célpontokat kézzel jelzi a gép, ha jelzés sárgára vált azt jelenti, hogy

tők bázisára, a villa megtisztítása után pedig jön a végső főellenség a nagytűz. Azon kívül, hogy mennyi-

extra kemények. A képernyő alján külön fel van tüntetve, hogy hány találat kell a legyőzésükhöz. A főellenségeknél, hogy gyorsabban végezhesz velük, próbáld meg őket valamelyik létfontosságú szervükön eltalálni, például a fejükön. Egyébként külön pont jár pontosabb lövésekért, vagy azért, ha két ember ölsz meg egy golyóval. Extra életet pedig úgy tudsz szerezni, ha kiszúrod a helyszíneken fel-feltűnedező csajokat, ilyenkor a célkereszt is jöpofo módon egy szívet formál. Pár óra alatt ki lehet végezni ezt a játékmódot, ráadásul a zárt helyiségekben, nem túl célszerű a távcsövet használni, és így

szítve is nem több mint egy játéktermi automata, amivel nem is lenne semmi baj, ha mondjuk, legalább olyan hosszú lenne, mint a fentebb említett Virtua Cop. Jobb lenne, ha a Sega több pénzt áldozna a saját fejlesztésű játékokra, mert bizony ezzel az üzletpolitikával, nem fogja meghódítani a Playstation-ön felnőtt nemzedéket.

CSIPI M LEE



SILENT SCOPE

SEGA

GRAFIKA: J6

JÁTSZHATÓSÁG: II

SZAVATOSSÁG: IRIALAI

MINI / HANG: J6

HANGULAT: KÁRPÉ

1 JÁTEKOS

VISUAL MEMORY, IMMEDIATE FEED

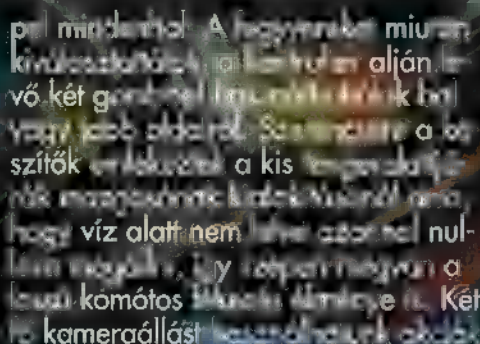
✓ TÁVCSÖVES FEGYVER HASZNÁLATA

× EGY ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓNAK JOBBAN GÜLTEN VOLNA, MINT EGY JÁTÉKTERMI ÁTRATNAK

79%

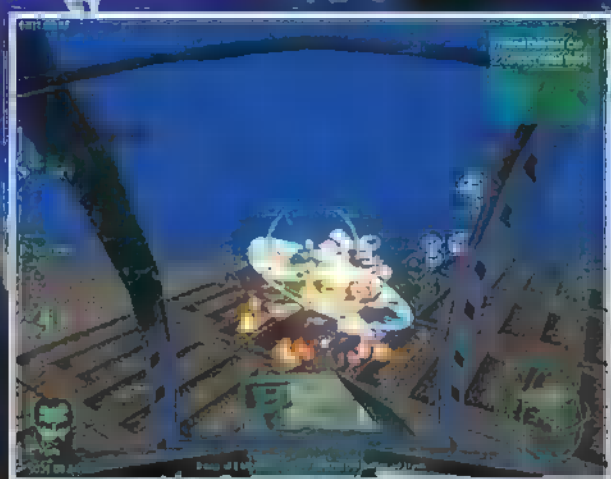
[illegible]

TÉGY RENDET A VILÁG



A film háttérjéről kiderít, hogy a
 forgatókönyvíró, Károlyi a köz-
 színi színtéren is találja hibát képi-
 tésszel. Nehézséget tekintve ez nem
 az a játék, amit egy fiatalos hétfő
 este meg tudnak majd csinálni. Ezerné-
 tem jó 5 nap kell hozzá, hogy a
 csapat megfigyessék és megtalálják
 helyben az egészet. Persze fanatikus
 emberek végigragulhatnak a
 színház üvegáruingokat, de az
 játék nem az a komponensét
 ami miatt annyira sikeres lehet
 pedig a forgatás. Még a gyere-
 ke színészek ellenére is dramatisztika
 log történetileg is nagyon jó film-
 metek nézhetőek meg a játékban,
 ha az egyetlen gyilkos hősnő az
 a pillanctól, amikor az első küldetés
 elején kider a vallás. Az
 kiderül a forgatás, de
 még azt is elvesszük,
 mivel ennél később lép
 be nem nagyon lesz se-
 hol. Már az első az
 hogy valaki bűnös
 másképp, egy művészet
 utána az ember
 nem akarja egy központos történet
 a géperrel való interakcióra a havi-
 kázó reklámszínházban. Szem-
 tek az érzést, ami az éjjel kider a
 gép előtt ülve egy koka vagy kávé
 (esetleg fél pizza) kávézóban
 nyomjuk a játékot és az aktuális pá-
 lyá megoldása után azt mondjátok
 magatokhoz: "Na, még 1 küldetést

DEEP FIGHTER

[illegible]

egyik oldalán. "Na, ez az! A Day
a fighter az a jöttök, ahol minden
bűnösök érdekében, minden születés
gátló és hamis részével az
a hajókazsra anélkül, hogy észre
venné.

DEEP FIGHTER

UBISOFT

GRAFIKA:	10
JÁTSZHATÓSÁG:	10
SZAVATOSSÁG:	10
REKOR / REKOR	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL ANALOGY, EVALUATION FORM

✓ A HANGOLAT, A HANGOK,
A HALAK NAGYON HANGOLAT,
X HANG ZAVARÓ A PARANGNOK
HANGJA EN A HANGOK
JÁTÉKA

88%

PROLOGUS

A Blue Stinger című játék már nem tartozik a legfrissebbek közé, de összetettsége miatt úgy döntöttünk, hogy megér egy teljes végigjátszást. Nagyon pozitív dolog, hogy egyre komolyabb, és ami nem utolsó szempont, egyre jobb játékok vannak Dreamcast-ra. Lassan minden stílusban lesznek olyan programok, amelyek miatt érdemes ezt a gépet megvásárolni. Persze itt volt az ideje, hogy beinduljon a Dreamcast piac, hisz mire ezeket

hára gondolok – Tomb Raider-ben. Szerencsére ezzel vége is a kapcsolatnak a két játék között, hisz itt nincsenek olyan idegesítően nehéz ügyességi részek, mint a TR-ben.

Az egész játékra jellemző a filmszerű hatás, amit megpróbáltak elérni a készítők. Már a játék kezdete is emlékeztet egy akciófilmre és menetközben is többször találkozunk filmszerű jelenetekkel. A hatást fokozzák a jól alkalmazott zenei betétek is. Nem azt mondom, hogy maradéktalanul olyan az érzés, mintha egy moziban ülnénk, de

volna, a szörny újabb ütésétől elhaláloztam – mondanom sem kell, hogy vagy egy órája nem mentettem, majdnem falhoz vágtam az irányítót. Sokkal egyszerűbb lett volna, ha gyógyítás után, rögtön még a menüben megkapjuk az értékes energia utánpótlást, nem kilépve a játékból kell ezzel tökölni. Remek ötlet, hogy két karakter közül választhatunk menet közben, akik eltérő fegyverezéssel rendelkeznek – bármikor válthatunk közöttük. Továbbá tetszett, hogy megölt ellenfeleink pénzt hagynak maguk után, amit egy bankkártyára gyűjtve, automatikánál felhasználhatunk és értékes dolgokat

Időszámításunk előtt 65 millió évvel egy meteor csapódott a Földnek, amelynek hatására a bolygónkról kipusztultak a dinoszauruszok. Krisztus után 2000-ben egy óriási földrengés rázza meg Közép-Amerikát, aminek hatására Mexikó közelében egy sziget emelkedik ki a tengerből. A hely, ahol a sziget képződik, feltételezések szerint megegyezik a dinoszauruszok vesztét okozó meteor becsapódásának helyével. Micsoda véletlen, de vajon tényleg véletlen? A szigetet stílszerűen Dinoszaurusz szigetnek nevezik el. A történet 2018-ban foly-



BLUE STINGER

sorokat olvassátok már megjelent PlayStation 2, tehát a csata a két gép között elkezdődik, és egész biztosan sokan azon gondolkoznak, hogy a karácsonyra alá melyik csúcs gép dobozát tegyék. Ezt persze még mindig korai megmondani, és talán mindenkinek a saját tapasztalata alapján lenne a feladata, hogy eldöntse, melyik gépre esik a választása. Az persze tény, hogy most jó néhány dolog a Dreamcast mellett szól, de az idő majd úgyis eldönti, melyik gép fog jobban befutni. Mindenesetre az eddig általam látott japán NTSC-s PS2-es játékok alapján szerintem a Sony-nak jobban bele kellene húznia a játékainak fejlesztésébe, de mint mondtam, az ítélelhirdetés még elhamarkodott.

Kicsit eltértem az eredetileg tervezett témától, úgyhogy gyorsan elkezdem a tesztet, mielőtt még jobban elkalandoznék. Elég könnyű helyzetben vagyok a Blue Stinger bemutatásával kapcsolatban, mivel egy elég egyszerű, ám színvonalas akció-kaland játékról van szó, ami némi horror beütést is tartalmaz. Ha hasonlítani akarnám valamihez a BS-t, akkor mindenképpen a Resident Evil-t kell elővennem, mert a játék sok mindenben merít a horror, illetve akció kaland játékok etalonjából. Feltűnő különbség a RE-el szemben, hogy a megszokott rögzített kamera nézetek helyett a kép általunk irányított szereplő mögött foglal állást, mint általában nem igazán kedvelt – a hideg is kiráz,

dicsőre méltó a készítők ez irányú próbálkozása a játék filmszerűvé tételére. Főleg ha azt nézzük, hogy Dreamcast-ra még nem volt ilyen típusú játék. Még a párbeszéd is egy B osztályú akciófilm színvonalára emlékeztetnek, néha nagyon mesterkelt szövegeket hallhatunk, akik alámondták a szöveget, nem mindig álltak a helyzet magaslatán. Egyébként a grafikával sincs baj, a terek jól kidolgozottak és szépek is, igaz a karaktereken még lett volna csiszolni való. Nekem nagyon tetszett, hogy a játékmenet elég véresre sikerült. Fröcsög a vér rendesen az ellenfelek által bekapott találatoknál, sőt végtagok is leszakadnak. Volt úgy elég sokszor, hogy egy mutánsnak a fejét is sikerült lelőni, persze így is hadakoztak tovább.

Sajnos felfedeztem egy súlyos játszhatósági problémát a gyógyításoknál. Ekkor ugyanis a szereplőnk, akivel elhasználtunk egy dobozos üdítőt vagy egy kaját, fogja kibontja és felhőpinti az italt esetleg megeszi az ételt. Ezzel csak az a baj, hogy a szörnyek a játékban nem olyan nagyvonalúak, hogy megvárják, amíg mi szalonázunk, hanem ugyanúgy támadnak minket. Többször volt olyan, hogy összefutottam egy nagyobb döggel, aki ellen megindult a harc. Hamarosan pirosba ért az energiám gyorsan gyógyítanom kellett, amit meg is tettem. Emberem elővette az italt, megitta, ám még mielőtt az energiám felmehetett

(gyógyítás, lőszer stb.) vehetünk. A mutánsok újratermelődnének, tehát pénzt folyamatosan szerezhetünk, ha elfogyna. Az irányítás viszonylag tűrhető, de a vizes részeknél, amikor úszni kell egyszerűen gyalázatos. Nagyon nehézkesen mozog emberünk és borzasztóan körülményes a levegővétel. Ezt leszámítva a BS kategóriájában egy jó játék, aki ezt a stílust kedveli, egész nyugodtan tehet vele egy próbát.

atódik, amikor egy kis hajó, fedélzetén két kutatóval (köztük a játék főszereplőjével Eliottal) éppen a vakációjukat töltik a Dinoszaurusz sziget közelében. Eközben egy rakéta-szerű valami tart a Föld felé, ami egy műhold után egyenesen a Dinoszaurusz sziget közepébe tréfál, amit időközben – az eltelt 18 év alatt – már benépesítettek tudósok és kutatók, egy egész várost is felhúztak itt. A becsapódás után egy különös energiapaizs veszi körül a szigetet.



Eliot a pajzson belülré kerül, míg barátja Tim kívül reked, ám valamiért megdermed, mint egy szobor – a karja ugyanis a pajzson belül marad. Egy titokzatos angyal-szerű teremtmény, Nephilim érkezik a hajóra, amit egy egész sereg szörny követ, így Eliotnak menekülnie kell. Szerencsére(?) a szigeten ér partot, ahol – egy lezuhanó helikopter és egy rövidebb látomás után – újra találkozik Nephilim-mel. A lény elrepül, nincs más megoldás tehát, követnünk kell, hogy kiderítsük mi is folyik itt – de ez már a játék végigjátszásához tartozik.

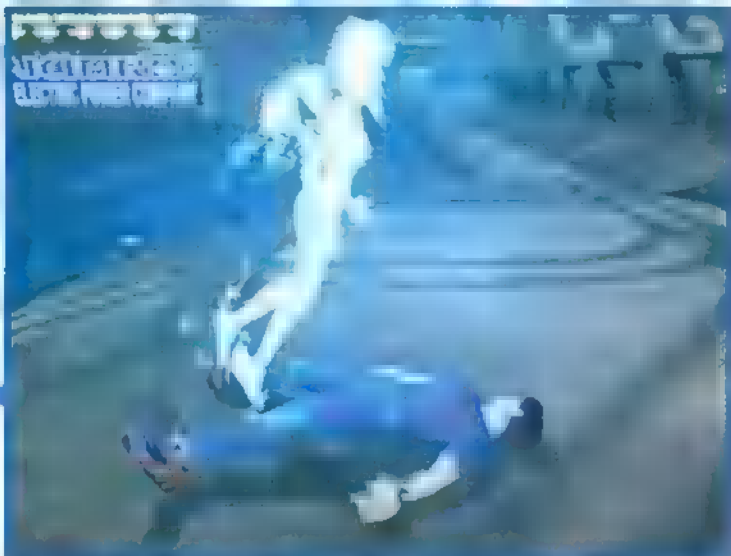
AZ ÚT JANINE-HEZ

Itt az elején csak annyit szeretnék még elmondani, hogy a irányítást majd menetközben fogom kivesézni. Csak két apróság. A menübe a Start-tal lépünk, nézelődni a L-lel lehet. Induljunk tehát abba az irányba, amerre Nephilim repült. Kb. a stég felénel bekapcsol a rádió, tehát valaki jelentkez.

Nyomjuk meg a Start-ot: A sziget biztonsági szolgálatának a vezetője, Janine King akar velünk kapcsolatba lépni. Elmondja, hogy a szigeten vészhelyzet van és a biztonsági riadó maximális fokozatra kapcsol, többet nem tud szólni, mert az összeköttetés megszakad. Szaladjunk tovább előre az ajtó felé, amikor is a stég vége felé észrevehetjük, hogy egy idegen sasol minket. Miután visszakaptuk az irányítást, kocogjunk vissza a stég elejére – ahol az imént a férfi állt – mivel egy Small Hassy-t (gyógyítás) találunk, ez az előbb még nem volt itt. (Tárgyakat az A-val veszünk fel és ez az ajtónyitás gombja is.) Itt meg is jegyzem, hogy ha átnegyünk egy ajtón, akkor visszafordulva nem lehet rögtön bemenni újra az ajtón, hanem előbb hátrébb kell lépni pár lépést – valószínűleg programhiba, de elég idegesítő tud lenni néha.

Ideje benézni a közelben lévő kapu (C-Gate) mögé. Még a ajtó előtt Janine jelentkezik újra, aki elmondása szerint segítségre szorul, ám előtte elmondja Eliot-nak, hogy ha el akar jutni hozzá, szüksége van egy ID kártyára. Többet nem tud mondani újdonsült barátjának, mert a rádió kapcsolattal még mindig gondok vannak. Induljunk előre be a C-Gate-en. A folyosón hullák sorakoznak, a középsőtől felvehetjük az első kódkártyánkat, ami C01-es kapu megnyitásához kell. Egy hidhoz jutunk, aminek a túloldalán, a jobb oldali hullától egy újabb Small Hassy-t vehetünk fel. Ekkor azonban a hulla feléled, és agresszívan nekünk támad, így – egyelőre löfegyver híján – verjük agyon az X-szel. A dolog után a jobb oldali panelba helyezzük be a kódkártyánkat, amivel kinyithatjuk a C01-es kaput. Egy újabb hídon találjuk magunkat, aminek a végén egy elég nagy bestia támad ránk. Szerencsére a segítségünkre siet az idegen, aki a stégnél figyelt minket. Be is mutatkozik, ő Dogs a hajónk kapitánya és Tim főnöke. Timről nincs érdemleges információnk számára, ezért kissé dühös lesz, ám csatlakozik hozzánk. Innentől fogva tehát a menüben a Change opcióval választhatjuk Dogs-ot is, aki egyébként egy nyilpuskával rendelkezik. Miután újra mi irányítunk, vizsgáljuk meg a bal oldalon a doboz mögötti hullát, akitől felvehetjük a C02-es kapu kódkártyáját. Még mielőtt kinyitnánk a kaput, toljuk a nagy

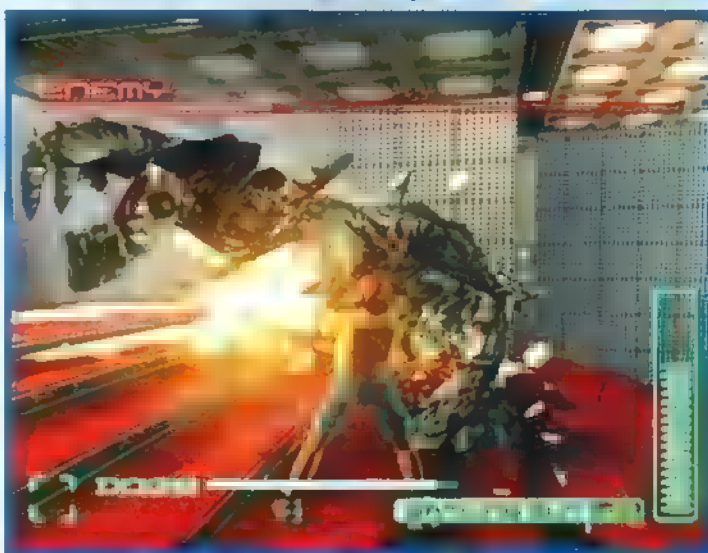
dobozt a jobb oldalra és a segítségével másszunk kisebb épület tetejére. Itt is csillog valami méghozzá a lenti kis ajtó kinyitásához szükséges mágnes kártya (C02 Room Key), ezenkívül találunk még a halottánál egy társ pisztolytöltényt is. Másszunk le innen és nyissuk ki a kis szoba ajtaját. Bent találunk egy pisztolyt Eliotnak (fegyvert az Y-nal használunk) és egy újabb kártyát (Visitor ID). A jobb oldali zöld gépből letölthetjük a bázis térképének egy részét, a pirosnál pedig menthetünk. Hagyjuk el a szobát és nyissuk ki a C02-es kaput. Oda bent újabb hullákat találunk, melyek közül kettőt le is kell ölni. Az elsőnél találunk egy adag nyilat is Dogs-nak. A folyosó felénel újra összefutunk Nephilim-mel, ám most sem lesz bőbeszédűbb, mint legutóbb, hamar elillan megint – Dogs egy kicsit ideges lesz, hogy honnan tudjuk a nevét. Újra láthatunk egy izgalmas bejátszást, vajon ez mit jelenthet? Kereszük meg a kijáratot. Kint a jobb oldali ajtót



(Lab Town) nem lehet kinyitni, ezért hát szaladjunk át a hídon. Itt egy újabb vadállat támad ránk, ám szerencsére Janine egy távcsöves puskával elintézi. Kisebb beszélgetés következik, melyből kiderül, hogy Janine a közeli épületben (Shuttle Port) van. Az épület bejáratánál a jobb oldalon használjuk a Visitor ID kártyánkat, ezzel kinyithatjuk a ajtót. Bent lövünk agyon a kapálózó karokat – itt ne spóroljunk a lőszerrel, mert agyonverni őket szinte lehetetlen, sok energiavesztéssel kerül. Négy szobát találunk. Nézzünk be először a kicsibe a jobb oldalon, ahol menthetünk és találunk löszert Dogs-nak. Az automatákból vehetünk kártyákat (gyógyítások) és löszert is, ha van pénzünk, vásárolunk be. Töltsünk le egy újabb térképet és mentünk. A nagy kapuk zárva vannak, ezért nézzünk szét a kisebbikben a bal oldalon. A jobb oldali panelt vizsgáljuk meg először, aztán a bal oldalit, amivel kinyithatjuk az A kaput. Valaki beszorult a gépbe, így le kell állítanunk, mielőtt lezuhanna, erre 2 percünk van. Menjünk be az A kapun, a jobb illetve a bal oldalon haladva sétáljunk el a karok mellett, csak egyet kell lelőni, amelyik középen áll. A gépnél a jobb oldalon van egy létra, fent pedig egy ajtó. Bent a rácsok mögött leállíthatjuk a gépet, ami le akar zuhanni. Ezután hagyjuk el a szobát, de most a jobb oldalon. Itt lesz néhány mutáns, akiket el kell intézni, majd lépünk be az A kapun. Itt megtaláljuk a munkást, akit megmentettünk. Előtte egy Napalm Gun (jó fegyver) hever, amit természetesen vegyünk fel – ha nem mentjük meg a munkást ugrik a fegyver is. Hagyjuk el a szobát és menjünk be a nagy ajtón, azon, amelyiken nincs jelzés. Intézzük el a kart és forduljunk balra. Az ajtó mögött megtaláljuk Janine-t.

A BOLTBAN

Egy hosszabb beszélgetés következik, ám



roljunk be, amiből kell és lessünk be a KISS ROOM-ba, ahol töltsük le a térképet és mentünk is. Van itt egy ajtó, ami a B szárnyába (Side B) vezet az üzletnek (Other Side). Itt menjünk be az ajtón a folyosóra, majd a Staff Room-ba, ahol találunk az asztalon egy lapot (Schedule) és a földön pedig a beteg Devlin-t. Őt nem árt, ha megmentjük, amire 42 percünk lesz, ennyi idő alatt kell megtalál-

nunk meg új dolgot. Nephilim próbál segíteni, de a számítógép kódját senki nem ismeri. Dogs-nak támad egy ötlete. Ehhez el kell látogatnunk városba. Kapunk egy kódkártyát Janine-től, ami a Lab Town, azaz a város kulcsa. Mielőtt elhagynánk a szobát az egyik panellel – ami felett a lila színű kivettő található – nyissuk ki a B kaput, ami az imént még zárva volt. Van itt még három ajtó. Az egyik, amin bejöttünk a másik zárva van, a harmadik a Nap Room-ba vezet. Itt vegyük fel Dogs pólóját – és tegyük is fel neki – majd vásároljunk be és mentünk. Ha mindennel készen vagyunk, kocogjunk vissza a Lab Town-hoz, menetközben Nephilim is követni fog. Lerövidíthetjük az utat, ha használjuk a liftet – szálljunk be, a B kapu mögött van. A Lab Town folyosóján lesz néhány mutáns, intézzük el őket. Végre a városban vagyunk, ahol feltehetőleg karácsonyra készültek az emberek. Néhányan maradtak is, csak sajnos mutáns formában, így kénytelenek vagyunk végleg megszabadulni tőlük. Forduljunk jobbra és lépünk be a rövidebb folyosóra – útközben láthatunk egy zárt ajtót, ami a Hello Market-be vezet, jegyezzük meg a helyet. A folyosón a hullánál találunk egy társ töltényt, amit elhasználhatunk néhány itt ólálkodó mutánsra. Kint egy kart kell elintézni és szabad az út. Pontosabban nem is olyan szabad, mert a biztonsági fal lecsukódott és lezárja a Rats felé vezető utat. Keresni kell tehát egy másikat. Vegyük fel a sarokból a hullától a kódkártyát (Hello Card), ami a Hello Market-et nyitja. Mikor visszaindulnánk, megszólal a rádió, Janine jelentkezik. A beszélgetés után megtudjuk, hogy a kaput megkerülni a fagyasztó szobán keresztül lehet, aminek szintén zárva van az ajtaja – a kulcs Dogs szerint Devlin-nél, a Hello Market vezetőjénél van. Siessünk vissza a Hello Market-hez és nézzünk be. Az A szárnyban vagyunk (Side A). Vása-

nunk egy Docksin nevű orvosságot. Először vegyük fel a Devlin mellett fekvő Gun Shop Key-t, aztán kocogjunk vissza az A szárnyba és nézzünk körül. Az automatából sajnos kifogyott a Docksin, ezért máshol kell keresgelnünk, egészen pontosan a második emeleten. Igen ám, de ahhoz meg kell egy kulcs. Vizsgáljuk meg azt a gépet, amire ez van írva "Stamp Rally" a bolt bejárata előtt. Itt egy kisebb keresgélő játékot kell játszani, meg kell találni négy Stamp-et, hogy megkapjuk a kulcsot a másodikra. Kezdjük a keresgélést.

Sparky: Az A szárnyban sétálunk a üdítő automatához – gyógyításokat vehetünk itt – és szemléljük meg a automatával szemben lévő gépet, miénk a Sparky.

Tina: Ezt már egy kicsit nehezebb lesz felvenni. Irány vissza a B szárnyba és be folyosóra. Itt, ha szétmészünk egy kicsit, találunk kell egy Large Hassy-t az egyik leágazásban. Menjünk be a 01-es ajtón és intézzük el a mutánsokat. Kereszük meg a 02-es szobát. Bent toljuk először a nagy dobozt a kapcsolóhoz, majd tegyük ezt a kisebbikbe is. Most már felmászhathatunk a kapcsolóhoz. Itt két kódot kell beírni, hogy deaktiváljuk a zárt ajtókat. Az első kód legyen a 0030-as, ami a Toy Shop-ot nyitja. A második a 0050-es, ami az étel és ital szekció zárját törli fel a boltban. Mielőtt távoznánk a szobából, még vegyük fel a Large Hassy-t és a Kimra Bank Card-ot, ami az egyik dobozon fekvő hulla mögött van. Másszunk fel a doboz tetejére és nézzünk be a doboz és a fal közé, a köztes részben ott lesz a két cucc. Szaladjunk vissza a B szárnyba és keressük meg a Toy Shop-ot – a B szárny kijárata közelében van az ajtó, rá van írva, hogy TOY. Intézzük el mutánsokat és járjuk be a boltot. Valahol középen megtaláljuk a gépet, amiből ki-vehetjük Tinát.

Buck: Miután felvettük Tinát, menjünk a B



szárnyba és keressük meg az étel és ital szekciót. Ez a Gun Shop mellett van, és kék ajtó vezet ide. Bent vegyük fel a három cuccot (Large Hassy, nyílak, töltény), majd menjünk be a MUSIC jelzéssel ellátott ajtón. A hullától vegyük el a Rental Video Card-ot. Ezzel irány vissza az étel és ital szekciába és keressük meg az AV Corner jelzéssel ellátott ajtót, amin menjünk be. Itt az egyik TV mellett a gépből ki-vehetjük Buck-ot.

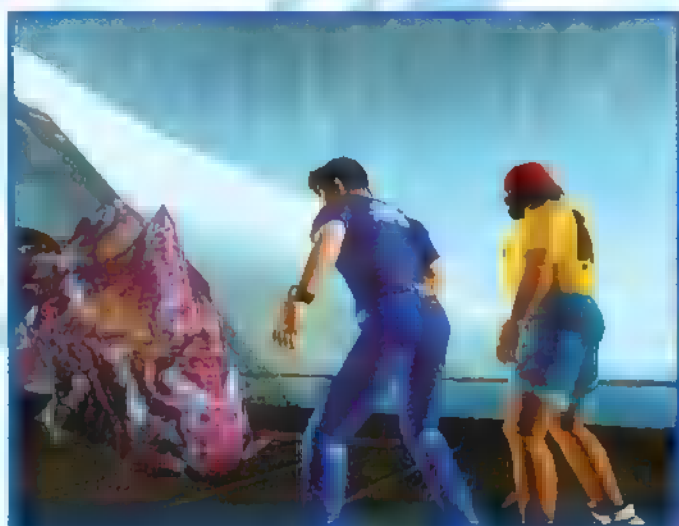
Taco: Miután megvan Buck szaladjunk vissza az A szárnyba egészen a Rental Video Shop-ba. Ez a Stamp géptől jobbra van, és rá van írva az ajtóra. Kutassuk át a szobát, mire megtalálhatjuk Taco-t.

Miután megvan mind a négy keressük meg az A szárnyban a liftet, amit immár kinyithatunk és felmehetünk az emeltre. Aprópó még a Gun Shop-ban nem voltunk! Ha akarunk ellátogat-hatunk ide is, de rengeteg lóvéval menjünk, mert sokba kerülnek a fegyverek. Fent a második emeleten egy keményebb szörny támad ránk, me-neköljünk előle, és úgy lövjük, ha kell, használ-junk valamilyen keményebb fegyvert. Miután megöltük lépünk be az ajtón és jobbra viz-szálgatjuk meg az automatát, mivel vehetünk belő-le Docksint. Ezt vigyük vissza Devlin-nek, aki nekünk adja a 1st Storage Key-t. Menjünk vis-sza a másodikra – ahonnan a Docksint hoz-tuk – és nézzünk szét egy kicsit jobban. Itt

el. Forduljunk rögtön jobbra. Egy elágazáshoz érünk, jegyezzük meg, hol van. Vegyük balra az irányt és haladjunk az egyetlen lehetséges irányba, amíg két ajtóba nem botlunk. Az egyik az Operating Room, ami zárva lesz (nem sokára vissza kell ide jönni), tehát a másik nyitott ajtón keresztül folytassuk az utunkat. Sies-sünk tovább előre, és ha minden igaz, akkor egy hullát kell találnunk, akinél ott van a HEAT-HER. Ez minden körülmények között melegen tartja a testhőmérsékletünket, tehát nagyon fon-tos cucc. Ezután irány vissza az előző szobába az elágazáshoz, ahol menjünk jobbra. A hullá-tól felvehetjük a kódkártyát a meleg szobához (Warm Room Key). Ez az imént még zárt ajtót nyitja tehát kocogjunk oda vissza és nyissuk ki. A hullától vegyük fel az irányító szoba kártyá-ját (Operation Room Key). A szobában lehet információt kérni a hőmér-sékletéről, a zöl-des színű fal melletti termi-nállal. 6500RPM-re van beállítva a gép, tehát erős fagyasztásra. Ha meg akar-juk szüntetni a

használatuk az Invert Key-t, ezzel bele he-lyezhetjük a gépbe és bekapcsolhatjuk a gyors melegítést, ezzel kiolvadnak a befagyott ajtók. Ezután újra lépünk a géphez, vegyük ki a kul-csot, és állítsuk be a ma-sinát 5000RPM-re, így a hőmérséklet normális lesz. Ha 5000 alá állít-juk, túl meleg lesz és ez hosszú távon végzetes le-het, ha viszont 6000-re, akkor újra befagynak a-jtók. Hagyjuk el a he-lyet, és láthatjuk, a kül-ső folyosók kissé megváltoz-tak. Az Operation Room-tól nem messze van egy ajtó, ami eddig be volt

és meg kéne ölni. Kb. a jobb oldalon lesz egy zárt ajtó, ezt kell kinyitni. A közelben találunk néhány nagyobb tömböt, amiknek fel lehet mászni a tetejére. Ezt tegyük meg, az egyiken



megtaláljuk Ronaldot, akinél elméletileg a fagyasztó kulcsa van. Azért csak elméletileg, mert gyakorlatilag csak a helyét tudja meg-mondani, méghozzá a széfet Devlin szobájá-ban. Ehhez oda is adja a kulcsot. Irány vissza Devlin szobájába, ahol széféből (Devlin lába mel-let balra az asztalon), kivehetjük a fagyasztó szoba nyitójához szükséges kódkártyát. Mielőtt elhagynánk a Hello Marketet, menjünk vissza a 01-es szobába. Itt a jobb oldalon a Devlintől kapott jutalom kártyával (1st Storage) kinyithat-juk a rácsokat és felvehetünk egy Shotgun-t, hozzá töltényt és néhány tárat a Napalm Gun-ba. Mielőtt végleg itt hagynánk a Hello Marke-tet felhívnam mindenkinek a figyelmét a fegy-verekre, tehát ha később lesz pénzünk, jöjünk vissza bevásárolni ide. A lézerkardot például érdemes megvenni.

FAGYÁSVESZÉLY!

Sétálunk vissza a lefagyasztott szobához, és a kódkártyát használva lépünk be. Rögtön észre-vehetünk egy új kijelzőt az életerőnk alatt, ami a testhőmérsékletünk változását mutatja. Ha le-csökken megfagyunk, tehát erre nagyon vi-gyázzunk! Menjünk, amíg választhatunk jobb és bal oldali irányok között. Mivel jobb oldalon csak egy befagyott ajtót találunk, induljunk el balra egyenesen be a nyitott ajtón. Most egy olyan cuccot kell megtalálni, amivel kiküszöböl-hetjük a fagyást. Utközben mivel sokáig kell menetelni, igyunk meg néhány üdítőt, ha fogy az energiánk, a mutánsok mellett pedig fussunk

ben a szobában nem lehet megtenni, talán az Operation Room-ban. A következő utunk tehát oda vezessen. Az imént még zárva volt, de most már ki tudjuk nyitni a kártyával. Rögtön vegyük fel a Machine Room Key-t, majd nézzük meg a terminált, aminél rögtön megkapjuk az Invert Key-t, amivel a Machine Room-ban irá-nyítani tudjuk a hőmérsékletet. Vegyük az irányt tehát oda. Ehhez menjünk ki az Operati-on Room-ból, és rögtön lépünk be a balra fekvő ajtón – itt vetjük fel a "melegítőt". Mielőtt még elindulnánk – ha óvatosak vagyunk – árt menteni egyet valahol és egy kevés lőszer sem árt. Amennyiben készen állunk, haladjunk előre dinamikusán, amíg nem találunk egy "Oilpressure C-Unit" jelzéssel ellátott ajtót. Odabent az első főellenség vár ránk, egy na-gyobb dinoszaurusz-szerű teremtmény. Mi-vel a szörny kicsit be van fagyva, ezért mele-gítsük fel és intenzíven lövünk a Napalm Gun-nal. Futkározzunk kör-be-körbe, akkor nem tud hozzánk érni. Ha távolságtartóan bánunk vele nem lesz nagy probléma az elintézése. A halálakor elejt egy kódkártyát (Control Ro-om Key), amivel nyit-hatjuk a szobában lévő ajtót. Itt a terminálon



fagyasztást, be kell állítani a gépet 0-4999-re, de ezt eb-

ben a szobában nem lehet megtenni, talán az Operation Room-ban. A következő utunk tehát oda vezessen. Az imént még zárva volt, de most már ki tudjuk nyitni a kártyával. Rögtön vegyük fel a Machine Room Key-t, majd nézzük meg a terminált, aminél rögtön megkapjuk az Invert Key-t, amivel a Machine Room-ban irá-nyítani tudjuk a hőmérsékletet. Vegyük az irányt tehát oda. Ehhez menjünk ki az Operati-on Room-ból, és rögtön lépünk be a balra fekvő ajtón – itt vetjük fel a "melegítőt". Mielőtt még elindulnánk – ha óvatosak vagyunk – árt menteni egyet valahol és egy kevés lőszer sem árt. Amennyiben készen állunk, haladjunk előre dinamikusán, amíg nem találunk egy "Oilpressure C-Unit" jelzéssel ellátott ajtót. Odabent az első főellenség vár ránk, egy na-gyobb dinoszaurusz-szerű teremtmény. Mi-vel a szörny kicsit be van fagyva, ezért mele-gítsük fel és intenzíven lövünk a Napalm Gun-nal. Futkározzunk kör-be-körbe, akkor nem tud hozzánk érni. Ha távolságtartóan bánunk vele nem lesz nagy probléma az elintézése. A halálakor elejt egy kódkártyát (Control Ro-om Key), amivel nyit-hatjuk a szobában lévő ajtót. Itt a terminálon



ott lesz a kód kártya (Meat Room Key). Kicsit nehéz lesz felvenni, mert könnyű leesni: fussunk neki, plusz ha az egyik téglalap alakú tömből tologatjuk egy kicsit könnyebb megszerezni! A Meat Room-ban fagyott húsokat találunk, me-lyek közül a barna színűt – ami lezárja az utat – lövjük szét. Felmásza a dobozokra végre megtalálhatjuk a kijáratot a fagyasztóból! Kint vásároljunk be, töltsük be a térképet és persze mentsünk is. Ennyit erre a hónapra, ké-szüljete, mert a folytatás – és ezzel a játék te-temesebb részének a megoldása – a következő számunkban lesz!

Veres Miki

BLUE STINGER

ACTIVISION

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTEKOS
REAL MEMORY, TETRAHEDRA
✓ ÉRDEKES TÖRTÉNET,
ELLENBÍRÁLÁS
X AZ IRÁNYÍTÁS NEM YENYÉN
NAGYON EGYEN

81%

A 18 Wheeler tesztelésekor végig velem volt egyfajta nosztalgikus érzés és régi, kedves emlékeim jutottak eszembe. Ugyanis a nagypapám több mint harminc évig volt kamionos, és gyermekkoromban bizony sokszor magával vitt engem is egy-egy belföldi újtúra. Imádtam ezeket az utakat, mert mint egy átlagos kisgyerek én is az országutak királyának éreztem magam. Akkor még halványlila gőzöm sem volt, hogy milyen emberpróbáló meló is egy ilyen bazi nagy dögöt elvezetni. Ugyhogy én kifejezetten örültem, hogy én kaptam a 18 Wheeler: American Pro Truckers alcímmel rendelkező DC játékot.

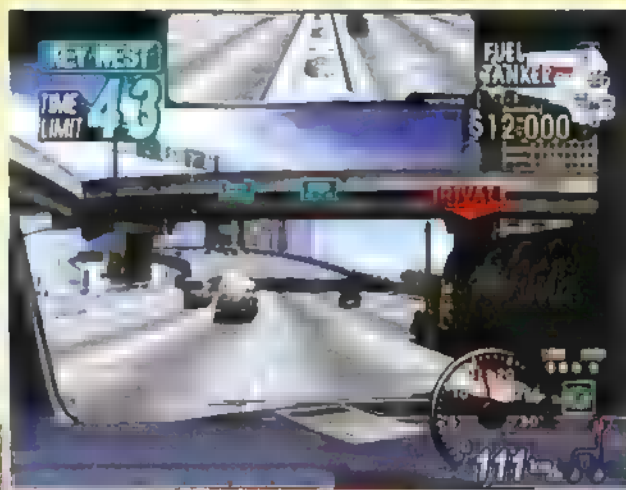
A játék egyéb: ként japán kiadású, ám nagy meglepetésemre szinte minden felirat és szöveg angolul. Kezdjük az első játékmóddal az ARCADE-dal. Ha van a programnak játéktérmi változata, akkor gondolom, ez lehet az. (Van.

Ez az. Martin) Öt kamion közül kell kiválasztani ■ nekünk legszimpatikusabbat, majd mehetünk is az első melónkra. Indulás előtt a gép még felhívja ■ figyelmeinket a nagy riválisunkra, aki egy fekete csörös járgány (az introban is látható volt), és arra hogy bizonyos furgonok leamortizálásáért értékes plusz másodper-

lyára, és kezdünk gyönyörködni a tájban. Már amennyire a sűrű forgalom ezt megengedi. A program ugyanis fantasztikusan szép grafikával rendelkezik, a készítő a kevés pályába is megpróbált sok mindent belezsúfolni, ezért aztán a változatosságra nem lesz majd panasz. Közben kiértél a lakott területről, és már el is hagytad az első check pont-ot, egy-két kanyar, balra a tengerpart, kilököd a riválisodat a homokba, már az utolsó szakaszon döngetsz. Erőteljesen megnyomod a kürtöt, mire ■ előtted bénázó sze-

értél célba, mint a riválisod. Egyébként, ha őt megvered, a pályák után egy bonusz-szintre kerülsz, ahol pénzt és értékes alkatrészeket lehet nyerni. A következő fuvar előtt már van választási lehetőség, egy normál és egy nehéz szállítmány között. Természetesen a nehezebb-

merre kell menni, mindig zöld gömbök jelzik, de arra azért figyelj oda, ha megállsz a célterületen, semmilye ne lógjon ki a járgánynak. Lehet sima körös versenyeket is játszani, ahol a kamionon kívül még rakományt is nekünk kell kiválasztani, lehetőleg minél könnyebbet válassz. Ebben a módban pénzlevonás jár az ütközésekért, kivéve, ha a BONUS felirattal ellátott furgonokat zúzod le. Persze ez a négy pálya is unalmas lesz egy idő után, úgyhogy marad a többjátékos mód (VERSUS), vagy a hálózati játék, már ha lehet a neten is nyomni. Az irányításról most csak annyit írnék, hogy váltani manuálisan kell, de nem kell megijedni, mert összesen háromféle sebességt fokozat van. Hátrameneibe a B-vel kell váltani, a má-



EIGHTEEN 18 WHEELER

☆☆☆ AMERICAN PRO TRUCKER ☆☆☆



mélygépkocsi azt se tudja melyik sávba húzódjon le, előzől egyet-kettőt még és már be is futottál a célba. A gép most osztályozni fogja a teljesítményedet.

Ugye minden szállítmányért előre lekötött összeg jár, ha azonban sokat ütköztél és a rakomány menet közben megsérült, az okozott kár költségeit a te pénztárcád bántja. A megtakarított időért is szintén plusz pénz jár csakúgy, mint ha előbb

bért jár a több lóvé. Ez a későbbiekben is mindig így lesz. Nekiindulsz ennek is, lenyomsz egy-két pályát, ■ San Francisco-i Golden Gate hidon autókázol, már épp belejössz, amikor kiderül ■ volt az utolsó pálya. Hát igen, a készítő nem erőltették meg magukat, mert mindössze 4 pálya van korongon. Ez pedig édeskevés. Még ha azt is figyelembe vesszük, hogy minden úton van néhány elágazás, és ezek az alternatív útvonalak tényleg különböznek egymástól, akkor is maximum kétszer-háromszor nyomja végig az ember szívesen az egyes pályákat. Persze lehet nehézségi fokozatot állítani, de ilyenkor csak az időlimit és ■ szétteríthető bonusz kocsik száma lesz kevesebb.

Marad tehát a többi játékmód. Itt van például a PARKING. Ez azért is áll közel ■ szívemhez, mert nemrég volt a rutinvizsgám és ■ is hasonló feladatokat kell végrehajtani. Négy különböző helyszínen kell, beállításokat, leparkozásokat, saroktolást, beállást hátrameneiben, előremenetben csinálni. Itt is minden időre megy. Ráadásul a kisebb tereptárgyak szétzúzásaért kemény másodperceket von le ■ gép. Azt hogy mit kell csinálni, és

sik kettő között pedig az A-val. Szerintem ez egy nagyon hálás téma, és a technikai kivitelezése is a megfelelő szinten van, csak épp ■ a baj ■ játékkal, ami szinte az összes Sega anyaggal, hogy a szavatossága egy nagy nulla. Nagyon hiányzik belőle mondjuk egy Driver-szerű kuldetéses-történetes mód, akkor talán jobban megérné az árát.

CSIPI M LEE

ceket szerezhetünk. A pályákon ugyanis időhatárok vannak megszabva, és ha ez alatt nem érjük el a következő ellenőrzési pontot, a játéknak egyből vége szakad. Szóval New York-ból Keywest-be kell szállítani egy tartálynyi üzemanyagot. Amint gázt adsz, beremeg a kaszni, dőcögve elindul ■ gép, maga után vontatva a többtonnányi rakományt. A belső nézet nagyon jóra sikerült, a legkisebb irányváltoztatásra is beleng ■ visszapillantóra akasztott illatosító, a nagyobb kormánymozdulatoknál pedig szépen csúszkálnak a műszerfalra felpakolt cuccok. Persze egész nap nyomni a gázpedált, elég monoton, de hát pont ezért szól ■ kocsiban ■ rádió, és megy menet közben a CB-zés is. Én ajánlom mindenkinek, hogy belső nézetből játsszon, mert szerintem, úgy lehet ■ legjobban belátni a terepet. Indulás után szépen kanyarodjunk fel az autópá-



18 WHEELER

SEGA

GRAFIKA	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG	Átlagos
ZENE / HANG	Jó
HANGULAT	KIVÁLÓ

12 JÁTÉKOS
TITKOS BEMUTATÓ VERZIÓK FÁJL

✓ 18 A TÉMA, 18 A KIVITELEZÉS
✓ NAGYON HATÁSOSAN AN
ELLENFEL VÁLTOZATOK

82%

Akármerre nézünk extrém sport mindenütt. Ez valami elképesztő! Van saját csatorna a tévében, mindenhol deszkások és biciklis srácok nyomják a mutatóvanyokat és lassan már egy újabb olimpiai sportág lesz. Pár évvel ezelőtt még megnézte mindenki azokat a figurákat, akik snowboard-al járkáltak a sípályákon, most meg lassan több hódeszkás van, mint "konzervatív" síelő. Még a különböző sportszakértők és szociológusok sem jósoltak nagy jövőt ezeknek a sportoknak, mert különleges atléták, rettentő időigényes tevékenységeiről van szó, amit egy átlagember nem nagyon próbálhat meg, mert sem

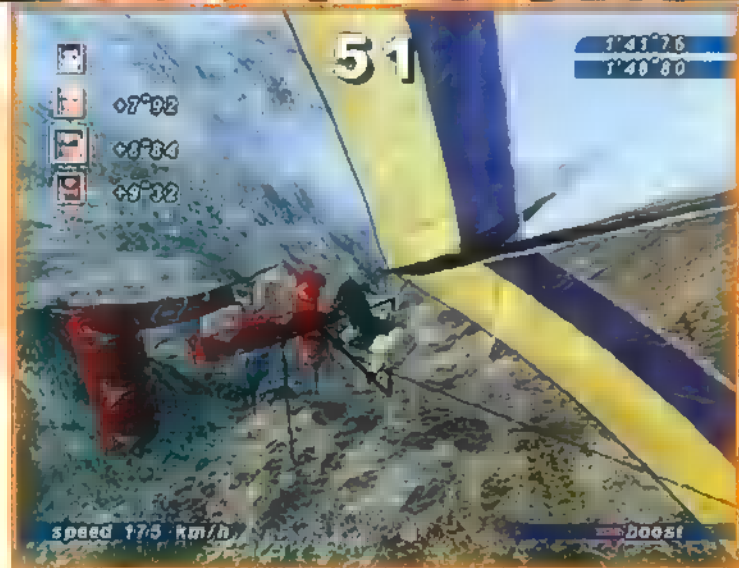
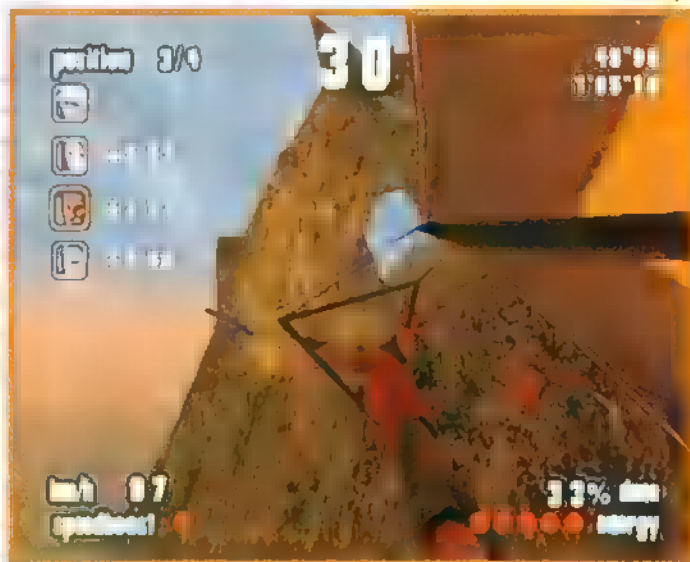
közönsége ezeknek és azt kell mondanom, hogy színvonaluk is egyre inkább nő, így lassacskán szinte teljesen tudatlan figurák is nekiállhatnak deszkázni, pörögni a BMX-szel vagy siklóernyőzni. Ebben a hitben jelent meg DC-re a Sega Extreme Sports, ami furcsa módon önti egymásba a legfurább, legérdekesebb versenyszámokat.

Megmondom őszintén első látásra csalódtam a játékban, mert valahogy több sportágat vártam volna. Nekem hiányzik a "tárházból" a BMX, a gördeszka vagy akár a műugrás egy szikláról a tengerbe. Persze lehet, hogy még nem vagyok tisztában a DC programok

bajnokság, csak nem három, hanem egy pályán. A Practice is unalmas, a Bonus Track pedig baromi nehezen aktiválható, bár tény, hogy ebben a hónapban erre a játékra volt a legkevesebb időm tesztelés szinten, így mindössze egy napig próbálkozhattam vele. Szerintem kicsit többféle versenyt is kitalálhattak volna a készítő. Lehetnének párbajok, kieséses versenyek és mindenféle egyéb. A játék mivoltából adódik, hogy egy esetleges "sielés közben gyűjtögetésünk" típusú feladatsor is tökéletesen beillett volna

folyólag lejár az időtök. Szóval, a hódeszkával minél rövidebb úton, követve a nyilatkat kell siklani lefelé, lehetőleg minél több és hosszabb ugratással.

A következő sportágra nem is

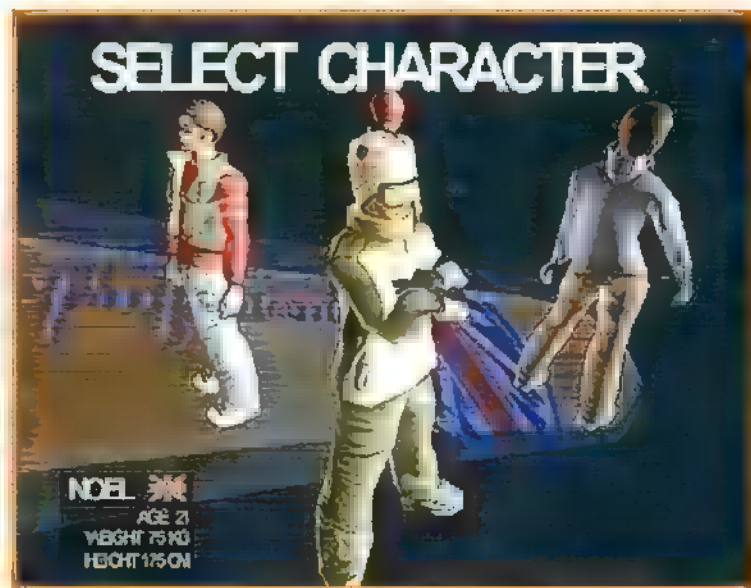


méretével, így az is lehet, hogy egyszerűen egy DC-s játékba nem fér bele ennyi sportág. A lényeg, hogy itt ó különböző extrém sportból kell választanunk, ami azért előző mondataimtól függetlenül egy korrekt szám. Ezekről majd később kicsit részletesebben, már amelyikről már tudok némi véleményt mondani, mivel megmondom őszintén: igen-csak szenvedős a program, bár ez csalóka módon első látásra nem látszik. A menüpontokat nézegetve szintén csalóka a nyitókép, mert sok minden beugrik a START gomb után, de ezekből kizárólag Championship használható értelmes dolgokra. A Trime Trial unalmas, a Single Track ugyanaz, mint

a "profilba", de valahogy az is kimaradt. Persze a játékban van egy másik fontos pont, mi viszont pozitívként csapódik le, ez pedig a versenyek összetettsége. Egy futam alatt több sportágat kell végigcsinálnunk, több módon kell előrehaladnunk a pályán. Ahhoz, hogy ezt a részt jobban megértsétek először talán magukat a választható sportágakat kéne megismernünk.

Az első a snowboard. Nem szorul különösebb bemutatásra a sportág. Egy baromi meredek lejtőn kell lefelé repesztenünk a deszkával, elkerülve a jól megszokott buktatókat, mint pl. száraz talaj, vagy épp egy kiálló szikla. Bármilyen "földhözragadt", vagyis a földön guruló járműnél át kell mennünk a szokásos checkpoint alatt, ahol a pluszidőt kapjuk. Vigyázatok, mert nem elég túlmenni rajta, alatta kell átmenni! Ha kihagyjátok, vagy épp átugrotok felette, bizony azt fogjátok észrevenni, hogy a következő szakasz felénél valamilyen furcsa okból ki-

tudok egy határozott nevet mondani. No, nem azért, mert nincs neki, csak lexikális tudásom nem elég ahhoz, hogy definiáljam ezt a négykerekű kis-motort, amivel versengeni kell. Mindenki látott már ilyet! Olyan, mint egy rendes motor, vagy jet ski, csak épp négy kereke van. Na, ez a második sportág, ahol egy viszonylag lapos felületen kell száguldoznunk, minél jobban kikerülve a lávafolyamokat (mert akadnak azok is) és a különböző tavakat, folyókat. A harmadik sportág is könnyebben megfogalmazható számomra, ez nemes egyszerűséggel a mountai bike, abból is a legdurvább, vagyis a downhill verzió.



ideje, sem pénze nincs erre. Ráadásul állítólag egy speciális veszélyérzetet is igényel az ilyen irányú sportolás, ami nincs meg az átlagemberben. Persze az elmélet több ponton is hibás, így mielőtt még jobban belemerülnénk a szociológia rejtelseibe, talán lassan térjünk rá a játékra.

Csak az elmúlt pár hónapban több ilyen típusú játékot teszteltem, mint eddig 3 év alatt. Hatalmas a

letesebben, már amelyikről már tudok némi véleményt mondani, mivel megmondom őszintén: igen-csak szenvedős a program, bár ez csalóka módon első látásra nem látszik. A menüpontokat nézegetve szintén csalóka a nyitókép, mert sok minden beugrik a START gomb után, de ezekből kizárólag Championship használható értelmes dolgokra. A Trime Trial unalmas, a Single Track ugyanaz, mint

Ezt inkább párosban szokták a tévében látni, ahol két versenyző elkezd piszok módon tekerni lejtőn lefelé, közben mindenféle akadályokat kerülgetve. No, itt is hasonló feladatunk lesz, csak legalább négyen vagyunk és a lejtő is kicsit meredekebb, mint megszoktuk.

Számomra a legnehezebben érthető sportág a sárkányrepülő. Egy kisrepülő segítségével rángat a program végig minket a levegőben, ahol kék bójákat kell eltalálnunk a mi kis vitorlásunkkal. Ez magában nem lenne nehéz, de valahogy nekem még mindig nem tisztult le, hogy a sebességet hogy tudom irányítani. Min-

digidek, vagy legalább behoznak az ellenfelek, akár mekkora előny is szállok fel az égbe. Többféle módon lehet vitorlázni, de a tökéletes irányítás még mindig nem akar a kezemre állni. Azt már tudom, hogy ha azokat a bizonyos kék ballonokat eltalálom, azok gyorsítanak, de sajnos nem eléggé, mert amikor mindegyiket eltaláltam, akkor is hagytak jó 5 másodperccel. A piros ballonokon egyébként elvileg rajta lenne a megfelelő útirány, de látni a nyilakat egy dolog, betartani valami egészen más.

A bungee jumping

lanak. Nem lehet egy sportágban lenyomni egy versenyt. Mindenkinek, mindenben jónak kell lenni, hogy a végső célnál elsőként fújhasssa ki magát. Kicsit egyszerűbben leírva a dolog úgy néz ki, hogy elindulunk egy hódeszkával, majd a hegy alján átszállunk egy sárkányrepülőre, ami átrepít minket egy másik hegyre, ahonnan viszont biciklivel kell legurulnunk, csak annyira, hogy félúton még átszállhassunk újra a deszkára, ezúttal homokos pályán. Na, komoly ugye? Alapvetően egyébként én jó ötletnek tartom a dolgot, csak az a probléma vele, hogy némileg korlátoz mindenkit a szabadságában, mert akár tetszik, akár nem, kénytelenek vagyunk minden sportágat megtanulni. Azt ajánlanám mindenkinek, hogy próbáljon az erősebbik műfajban nagy előnyt szerezni, így talán a nehezebb pályarészeknél nem



kerül akkora hátrányba. Ha már közvetlen küzdelemben vagyunk, érdemes pár szót ejteni a legfontosabb dolgokról sebesség ügyileg. Van booster a játékban, amit az X-szel aktiválhatok. Ez természetesen limitálva van, így idővel elfogy. Ha jól vettem észre, val-

amilyen úton-módon feltölthető repülés közben, de a pontos metódusát még nem értettem meg, csak azt látom időnként, hogy a repülés után újra tudok egy keveset száguldanival a turbóval. Talán ez mutatványfüggő, vagyis szebb pördülések és kanyarok után bonuszként kapjuk, de erre nem esküszöm meg. Alkalmanként el tudtok rugaszkodni a földről az A-val, de csak akkor érdemes, ha egy nagy meredek lejtő legtetijén érzitek, hogy megvan az a sebességkülönbség, amivel átugorhatjátok az ellenfeleket. Ha csak úgy össze-vissza ugráltok, csak a sebességeteket veszítitek el vagy nekirepültök egy hegyoldalnak és akkor aztán nyelhetitek a havat, esetenként sarat.



Az ellenfelek nem nagyon tesznek keresztbe, persze néha-néha oda-csapnak a sportszerűség jegyében, de ezt mi is megtehetjük, így üssétek őket, amikor csak tudjátok. Az elenyésző számú verekezés mellett egyébként nem csálnak különösebben, így ha megfelelő íven csúszkálunk, akkor megverhetjük őket, minden nagyobb probléma nélkül, feltéve persze, hogy ismerjük az irányításokat. Próbáljátok meg minél többször átugrani a vizeket és a latyakos dolgokat, mert elakad benne a gép és a többiek pillanatok alatt

lehagynak minket. Nem vezet célra az eszeveszett gáznyomás sem, érdemes megfelelő pillanatokban fékezni (már ha tudtok), különösen azért, mert a pályák vonalvezetése sokszor elég szemét és kiszámíthatatlan.

Ha már a pályáról beszélünk érdemes megemlíteni a grafikai megoldásokat a játékban, melyek szépek és látványosak. Igazán semmi kivetni valót nem találni benne, itt látható, hogy a DC technikai paramétereit jól kihasználták a készítők. A hó és a sziklák anyagisége jól átjön és még a bevágó napsugár is elvakít, ha nem vigyázunk. Ha a sebességet nézzük, ott sincs igazán probléma sehol, a játék jól fut, nem lassul be. Talán egy kevés frame-csökkenés becsúszik azoknál a részeknél, ahol több nagy elemet és részletes "díszletet" mozgat a DC, de ettől eltekintve nincs probléma dinamikai szempontból. Egy apróság (vagy inkább érdekesség) azért akad, ami megütötte a szememet a tesztelesek alatt. Figyeljétek meg, hogy amikor mentek az emberkével, ha előrenéztek a pálya vége felé, olyan módon válik láthatóvá az útvonal, mintha ott a szemetek előtt robbantaná ki egy bányász-hadserg. Ezt legjobban a hófödte pályákon látni. Olyan érzése van az embernek, hogyha egy kicsivel gyorsabban tudna menni, nem len-

nének domborzati formák sehol. Ez persze nem negatívum, sokkal inkább érdekesség. A játszhatóságot nem zavarja, így nem kell félni tőle. Talán egy apró figyelmetlenség vagy lustaság a fejlesztők részéről.

Ami viszont azt a kevés agyamat is letépte, az a zene! Néhol olyannyira kaka a muzsika, hogy sokkal inkább emlékeztet egy fájdalmas fogfúrásra, mint dallamos zenére. Megmutattam barátaimnak, de nem tudunk rájönni, hogy bizonyos számokban, milyen hangszereket sikerült összenyomkodni ahhoz, hogy ezt a visszafelé elsütött gyászorgazmusi hangszínt elérjék a kedves kollégák. Hallgassátok meg a harmadik számot a zenehallgató menüpontban és rá fogtok döbbsenni, hogy olyan embereket engednek hangszerekhez, akiknek szotyit kéne árulni facimeccseken! Persze ez a magyar popzene átokfutó iparában nem újdonság. Ha fejfájásra hajlamosak vagytok biztos vagyok benne, hogy előbb megfájdul a fejetek, mint akár a "király"tól, bár én ömeltőségától is a falnak megyek minden pénteken, ha néha köreibe tévedek a távirányítóval.

Mindent egy mérlegre rakva azt kell mondanom, hogy a játék jó, látványos, játszható, de sajnos kicsit egysíkú és idegtépő. Nem tudom eldönteni, hogy melyik hatása erősebb ennek a kevert versenyorozatnak. Pozitívuma, hogy színebb, érdekesebb lett minden küzdelem, mert több tudást igényel. Negatívum viszont, hogy aki egyik sportban bénácska, az bizony lemondhat a szép pályák látványos felfedezéséről is, mert sosem jut fel a dobogó tetejére.

Adam



nem nagyon igényel különösebb tudást, mindössze le kell ugranunk egy (igencsak furán kitalált) állványról, majd eloldozni magunkat a kötélről.

Az utolsó sportág a siklóernyőzés egy megadott cél felé, amihez pusztán azért nem tudok egyelőre hozzászólni, mert bizony még nem jutottam el odáig. Barátaim, akik jól ismerik a játékot, azt mondják, hogy nem nehéz, de eltart egy ideig, mire megszokjuk, sőt inkább megérezzük a siklasi szögeket és irányokat.

Már említettem, hogy a játék fura módon ötvözi ezeket a sportokat. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy a bajnokságban a versenyek alatti futamok több szakaszra osz-

SEGA EXTREME SPORTS

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
LENY / HANG:	Átlagos
HANGULAT:	Átlagos

12 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

✓ SZÉP, NAGYON
X TRAJTARI ÉS IMPRESSZÓ

80%

DREAMCAST LELEKAR

SLAVE ZERO

Azt mondják, hogy a jó kezelhetőség egy játéknál már fél siker – hááát, nem is tudom. Itt van például ez a Slave Zero című program, ami egy PC átirat. Bevallom férfiasan, egy órát teszteltem, és ez alapján úgy tűnt, hogy egy szimpla lövöldözős akciójátékkal álllok szemben. Nem tudom miért, de legalább marha sokat töltött a gép, mire végül elkezdhettem játszani, így kissé idegbeteg állapotban ültem a gép előtt. Ja, el is felejtettem, hogy volt intró is, de annyira ócska grafikával és annyira szaggatott, hogy majdnem szervizbe adtam a Dreamcast-omat.

Szóval egy böszme robotot irányítasz. A grafika olyan gyenge közepes – semmi extra, de mivel egy futurisztikus városban látszódik, a sok fény meg magasság-mélység miatt azért valamennyire élvezhető atmoszférát teremt. A hangok közül csak a fegyver rotyogása jutott el a fülemig, de talán ez nem az én hibám.

Megindulsz a robottal, és ahhoz képest, hogy egyszerre kell mindenfelé lődözni, ugrálni, nézelődni meg futkározni, elég baráti az irányítás! A baj csak az, hogy hiába a nagy város, úgy éreztem magam, mint a kísérleti patkány az "egyirányú" labirintusban – tíz perc után már tudtam, hogy melyik sarok mögött lesz a következő ellenfél. Minden második mögött. Aztán mentem, mendegéltem, az ujjam folyamatosan a ravaszon volt, nyomtam a rakétákat meg a lézert, és majdnem elaludtam. Szébrobbantottam vagy kétezer robotot, és rájöttem, hogy ezt a fajta lövöldözős stílust nem nekem találták ki! Én a "felülnézetes" űrhajós shoot'em up-okon nőttem fel, és a nagy páncélozott robotok nem hoznak tűzbe...

TEST DRIVE 6

Utálok, ha hülyének néznek! Sőt, mivel nem vagyok egy antiszociális elem azt is utálok, ha titeket is hülyének néznek – és ezzel a Test Drive 6-tal minden Dreamcast tulajdonost megpróbáltatnak átverni. Nem vagyok otthon a programozás világában, de meg merem kockáztatni, hogy a TD6 Dreamcast átiratának kódja minimális változtatással ugyan, de meg egyezik a PS változatával. Ez körülbelül annyit jelent, hogy a két játékdettó ugyanaz, sőt, a DC verzió talán még sokkal rosszabb. Jó, kevesebb a pixel, de hát ez azért édeskevés, és nem a programozók érdeme, hanem a gépé...

A grafika olyan, hogy az ember nem hisz a szemének! Az autók úgy néznek ki, mintha egyszínű, árnyékolás nélküli textúrát húztak volna rájuk, és utána fentről megvilágították volna valami "egyencsillagással". Ha egy kínai biciklit tennél alá, az is ugyanúgy csillogna. A kocsik mozgása horror, az irányítás húsbavágóan beteg. Az akció akadózik. A táj, pontosabban a házak és fák meg úgy mutatnak, mintha kartonra lenne egy város-poszter kasírozva és az lenne felállítva az út mellé. A kijelzők 8 bites szinten vannak, az útvonal nevetséges: jobb kanyar, bal kanyar, elágazás ismétlődik.

Én ezt a játékot a Sega Rally után, de főleg a Metropolis Street Racer után senkinek sem merném ajánlani, maximum a gyűjtőknek. Ahhh, még nekik sem.

PROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Frogger. Jól emlékszem, hogy még a '04-es Commodore 64-es kazettámon volt rajta? Igen, itt egy újabb átirat a '80-as évekből, felturbózva az ezredforduló igényei szerint – de azért túlzás lenne azt állítani, hogy a Dreamcast hardveréhez igazítva. Ja, és új, hangzatos címmel megdobva: Frogger 2: Swampy's Revenge.

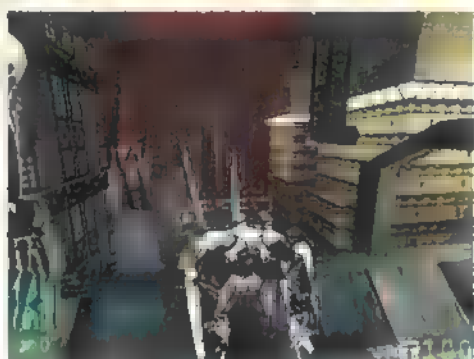
Mi is az az Frogger lényege? Egy kis békát irányítunk, Swampy-t, akivel egy forgalmas autóúton kell átjutnunk a másik oldalra. Sima 2D, felülnézet, egy pálya. Utána még egy gyors sodrású folyót kell leküzdenünk, aligátorok és teknősök hátán ugrálva, farönkök tetején egyensúlyozva, és már bent is vagyunk kedvenc odúnkban. Nos, itt az új verzióban szinte ugyanez a lényeg, de már nem csak egy "egyképernyős" helyszínről van szó, hanem hosszú, akadályokkal teli pályákról és természetesen 3 dimenziós megjelenítésről. Ugrándozunk a labirintusokban, igyekezünk, hogy ne essünk bele a vízbe, a nyelvünkkel rovarokat gyűjtögetünk – és mellékesen kedves békahaverokat mentünk meg, amíg meglegeljük a kijáratot. Kellemes ügyességi játék, benne van minden, ami kell (kedves grafika, édes hangok), csak hát egy komoly játékos ennél többre vágyik. Nem mondhatom, hogy nincs a programban újdonság, hiszen az alapjáték csak a legjellegzetesebb elemeit vették át, egyébként teljesen újatervezték, de hát azért a Frogger 2 nem egy Resident Evil. Talán az a legjobb, hogy a programban el van rejtve a klasszikus játéktérmi verzió is. Ne kérdezd, hogy kell előhozni, odáig nem jutottam el...

SUZUKI RACING

Autóversenyes játékból igen sok fellelhető már Dreamcast-ra, így ideje volt, hogy végre valami motoros cucc is megjelenjen. Igen hálás téma ez, mert már a Playstation-ös fejlesztők is eljutottak odáig, hogy elég kellemes motorversenyeket tudtak kódozni, és ugye a Dreamcast hardver adta lehetőségeket sokkalta jobban ki lehet használni.

A Suzuki-nak nincs is gond a grafikájával! A táj nagyon szép és a motorosokkal sincs baj, habár én egy kicsit "ducibbra" rajzoltam volna őket – így úgy néznek ki, mintha csontkollektio manóknak rejtőznének a bőrruha alatt. (Főleg a hátsó kerékhez képest, ami egy komoly terepjáróra sem menne fel!) Mindegy, ez nem egetverő hiba. A nap beletűz a szemünkbe és a sebesség is elképesztő. A zene is dögös, valami Prodigy-szerű darálás.

A baj a motorosok mozgásával van. A játéknak az "életszerűséghez" annyi köze van, mint tyúknak az atomfizikához! Olyan érzés nyomulni vele, mint ha valami jövőbeli légpárnás jet-ski-vel száguldanánk. Asszem az első pályán nem is volt olyan kanyar, amit ne tudtam volna kisodródás nélkül "full" gázzal bevenni! Ez mondjuk azt is jelenti, hogy a proggi nagyon jól irányítható, de hát ez totál az élethűség rovására megy – ráadásul túl könnyű nyerni. Belső nézet, visszajátszás = BORZALOM! Aki viszont ezen az apróságon túlteszi magát, és inkább csak versenyezni szeret, nem pedig motorozni, az bátran álljon neki, mert a SAER nem egy rossz cucc.



58%

35%

62%

73%

DREAMCAST LEKTÁR

ARMADA

Hmmmm. Tisztában vagyok vele, hogy a Dreamcast még viszonylag friss gép, és szinte "mindent" el lehet rá adni, de hát valami minimális szintet azért kéne tartani, uraim! A Metro 3D fejlesztésében nemrég piacra került Armada című progi megítélésem szerint ■■■ lesz nagy kedvenc. Legalábbis ezt ■ kép jött le nekem fél óra játék után – hogy aztán később mi történt, azt is elmondom!

Egy rettenetes minőségű CG intro után egy rettenetes minőségű startmenübe kerülünk. Itt már a vak is láthatja, hogy egy négyjátékos anyagról van szó, mert a képernyő 4 részre van osztva. Én egyedül voltam, szerencsére, így enyém lett az egész képernyő. Öt különböző faj közül tudunk választani, majd kezdődik az "ekső".

Egy miniatűr, 8 bites grafikájú űrhajó repked egy viszonylag szépen megrajzolt 3D-s táj felett, ami PS-ön nagyon szépnek számítana, de hát mi most DC játékot tesztelünk, vagy mi a szösz. Olyan az egész, mint az Asteroids '80-as évek végéről. Megjelenik még egy pár hasonló miniatűr valami, meg egy nagyobb dög, amit mindenki vesztetten lődöz. Odaállok én is elé, elkezdem kinalni, erőszakosan üldözöm, szétrobban, erre ■ program ad nekem valami tapasztalati pontot. Egyszer csak meglátok valami balhalingnyi fehér szöszöt repkedni. Rárepülök, +1 kredit. Elkezdem vizsgálni a körülöttem levő hajókat. A közelükbe repülök, nyomkodom az X gombot, ■■ megjelenik a pilótájuk(?) képe és kedélyesen elbeszélgetnek velem. Végül az egyik benyögi, hogy ■ D-pad Fel irányával ki tudok repülni az űrbe. Kirepültem – és beindult az örölem! Ezer idegen rontott rám, gyilkoltam őket, gyűjtöttem a krediteket, meg az energiát, leszálltam egy üzletben, cuccokat vettem – és végül rájöttem, hogy ebben a játékban sokkal több van, mint amit első látásra gondoltam! Ez egy lövöldözős program és egy űr-RPG keveréke, és még valami más is. Ha gondoltod, fedezd fel, hogy te mit hozol ki belőle! Ne tántorítsd el a rettenetes grafika és a hangok, itt a játékmenet számít.

INCOMING

Az Incoming nevű játék márha régen hozzáférhető Dreamcast-ra, mondhatni őskövületnek számít. Ez is (természetesen) PC átirat, és amikor készült, még nem sok tapasztalata lehetett a DC fejlesztőknek. Mi következik ebből? Tévedjél! Nem, nem az, hogy ■ egy gyenge cucc – ez most minden várakozásomat felülmúlta!

A progi egy nagyon betaláló, futurisztikus lövöldözős anyag. Kezdetben egy helikopterrel kell menni, majd egy lopakodó(?) repcsivel harcolnunk, de későbbi pályákon már lesz olyan is, amikor egy anyahajó agyútornyát használhatjuk aprításra. Meg persze sok minden más, de hát nem egy hétig teszteltem a játékot...

Vesztettül jó a game grafikája! A jármű pont akkora (nem túl nagy, inkább kicsi) hogy tök sokat látunk a szép tájból, és ebből kifolyólag jól érvényesülnek az épületek és tereptárgyak néhol monumentális méretei. Ha belső nézetet használunk, az is nagyon baba, mert a neon-színű kijelzők nem zavarnak a harcban. Az irányítás igen baráti, kézre álló, és valahogy olyan "simán" pereg az akció. Tényleg csak azt tudom mondani, hogy a programmal töltött fél óra csak kellemes élményeket hozott nekem. Az egyik pályán miközben az UFO-kat irtottam úgy éreztem magam, mintha a "Függetlenség Napja" című filmben látott légi csatát élném át.

Az Incoming-ot nyomhatjuk egyszerre ketten is, ami szuper móka. Bátor szívvel ajánlom mindenkinek!

PSYCHIC FORCE 2012

E ha játékfejlesztő lennék a következőket tenném. Ha mondjuk verekedős játékot szeretnék piacra dobni Dreamcast-ra, elővenném a gépre készült legjobb cuccokat, tanulmányoznám őket, és mindenképpen arra törekednék, hogy "születendő" játékom lehetőleg (legalább) azt a szintet tartsa, amit a "nagy elődök". Nem merném megkockáztatni a másik "B" lehetőséget, hogy valami olyat csináljak, amit eddig még senki – elég kétes, hogy ez a bátor húzás bejön-e vagy nem.

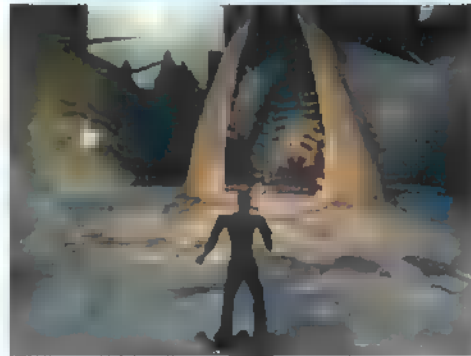
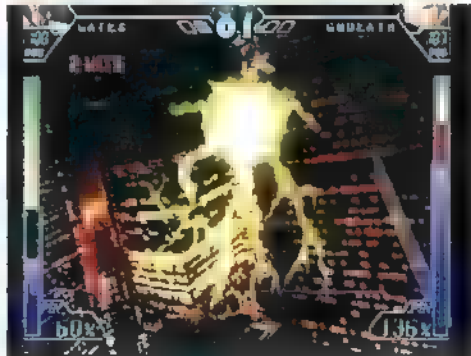
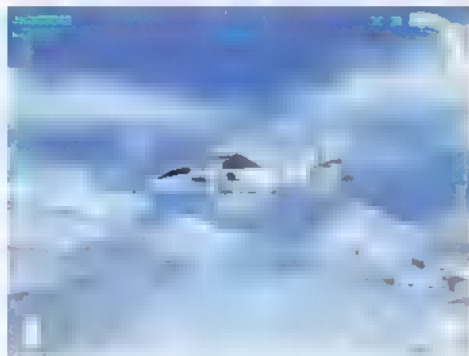
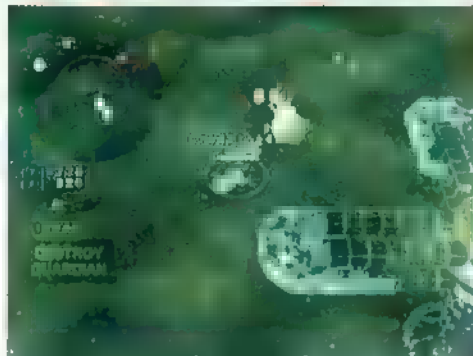
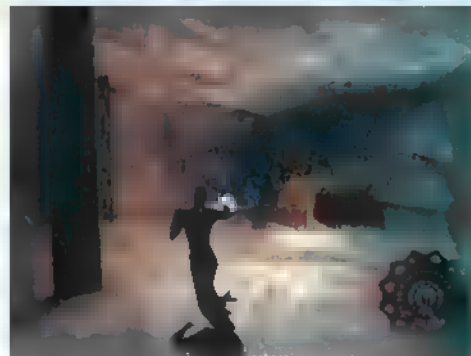
A TAITO fejlesztői a második opció mellett döntöttek. Egy 3D-s, "teljes térben" játszódó bunyós stuffot dobtak piacra, ami elég egyedi darab. Választott harcosunk a térben lebeg, egy képzeletbeli kocka ringen belül. Egymás körül repkednek és csépelik egymás, már ha elég közel jutnak – ugyanis lehetőség van arra is, hogy távolról támadjuk az ellenfelet, tűzlabdákkal meg mindenféle misztikus energialövedékekkel. Szabadon mozoghatnak, ezért amikor távol vannak egymástól, természetesen mindkettőjüket mutatja a kép, azaz eltávolodik a kamera. Így néha "normál" méretben harcolhatunk, néha meg miniatűr figurákkal. Mondanom ■ kell, hogy ezt az új stílust Japánban találták ki, ezért a karakterek Manga stílusúak. A progi már létezik Playstation-re is, de szerintem DC-re is csak akkora siker lesz, mint amilyen ott volt – magyarul nem nagy durranás. Mindenesetre ■ játék nem rossz, szerezz be, aki szereti az ilyen furcsaságokat.

SHADOWMAN

Kristálytisztán emlékszem, hogy akkor lettem szerelmes a Shadowman című játék PS verziójába, amikor megláttam benne a Légióra utaló bibliai idézetet. Éreztem, hogy ezt az elvont programot nekem találták ki! Nem is csalódtam benne – a Shadowman egy olyan játék, amely kissé nehézkesen indul, de miután eljutottál az első komolyabb helyszínre, többé nem tudod letenni, amíg végig nem jutsz rajta.

Hála ■ gép technikai paramétereinek ■ program DC átirata tökéletes lett. Eltűntek azok a kis fájó hibák, amelyek a PS (és az N64) korlátozott lehetőségei miatt megkeserítették a játékos életét, a grafika csodálatos, a hangok vérfagyasztóak. Eszméletlenül kézre esik az irányítás, és hála Istennek a játékmeneten sem változtattak semmit. Végre tényleg mellbevágóan látványosak a helyszínek, és nincs szükségünk arra, hogy a képzelőerőnket használjuk egy-egy agyzsonglóan bizzarr helyen – ott van minden a szemünk előtt. A színek már-már művésziek; én nem tudom, milyen lehetett Dante pokla, de ha hozzáadjuk egy végtelenig szurrealista festő lelkivilágát és mondjuk Marilyn Manson videoklippjeinek látványtervét, akkor képet tudunk alkotni arról, hogy mi vár ránk ■ Shadowman-ben.

A játék egy 3D-s akció-kaland program. Az Árnyékembert alakítjuk benne, aki az élők és holtak földje között ingázik. Az lesz a feladata, hogy megakadályozza ■ hírhedt Légió tervét, aki a Pokol 5 lovasával a világ leigázására készül. Aki többet akar megtudni erről a csodálatos anyagról, az lapozza fel az 576 Konzol 20-21. számait, melyekben térképet és sok más információt is talál.



88%

80%

71%

95%

Kíváncsi vagyok van-e köztetek olyan, aki nem játszott el a gondolatlan fiatalokában, hogy milyen is lenne, ha kiderülne, benne is lüktet az erő, és egyszer talán Jedi lovag lehet majd belőle? Az igazság ösvényén járni, megvédeni az elesett ártatlan lelkeket, legyőzni a gonoszokat, és csak úgy melleleg, a legutolsó padból egy laza kézmozdulattal összeroppantani a matektanár légcsővét. Ez utóbbi Jedi trükköt bizony én is szívesen kipróbáltam volna, szinte az egész tanári karon. Bár, ha minden Jedi lovag agyvízkórban szenved és púpos, akkor inkább mégiscsak kihagynám ezt a dolgot. Márpedig a Jedi Power Battles intrájából ez derül ki. Felfoghatatlan, hogy egy olyan patinás cég, mint a LucasArts, hogy adhatott ki egy ilyen silány minő-

felaprítjuk. Hát igen az alapkonceptió nem épp fantáziadús, de valószínű ez a fajta játéktípus soha nem fog teljesen kihalni, mindig lesz egy-két képviselője, csak a körítés változik majd. Összesen öt eltérő tulajdonsággal rendelkező Jedi közül választhatunk a játék elején. Név szerint: a film két főszereplőjét: Qui-Gon Jinn-t, Obi Van Kenobi-t, két ismeretlenebb arcot: Adi Gallia-át, Plo Koon-t, és a Jedi Tanács egy tagját Samuel L. Jackson-t öltöztetve Mace Windu-t irányíthatjuk. A pályák, ha nem is szervesen, de azért helyi-közel igazodnak a film történetéhez, igaz mindegyik helyszínen csak az ellenfelek leverése a feladat, úgyhogy senki sem számítson valami egetverően nagy logikai buktatókra. A szintek lineárisak, ezért

meg ebben a játékmódban, és ha valaki meghal, bizony mindkét szereplő életet veszít. Ez főleg akkor idegesítő, ha totál kezdő haveroddal ülsz le játszani. Neked már flottul megy minden, a kis p*** meg mindent elbénázik. A szereplők között egyébként nincs hatalmas különbség, viszont mindegyikük másképp használja fel az erőt, magyarul különböző speciális támadásokkal rendelkeznek. Ja, és a karakterek eltérő használati tárgyakat is tudnak használni, amennyiben egy hődetonátorra ez

Sokszor viszont nem elég, ha csak szimplán kivéded a lövéseket, hanem vissza is kell küldened a feladóhoz, ezt úgy tudod megcsinálni, ha pont akkor nyomsz L-t, amikor rád lőnek. Szóval nem egy bonyolult játék ez a Jedi Power Battles, de mégsem írhatom azt, hogy egyszerűségében a nagyszerűsége, mert bizony rengeteg apró hiba rontja le az amúgy is dögő játékmenetet. A hiba a történet, hogy van a játékban sok kis hanyag, idegesítő momentum is, mint például, hogy az összes szereplő

MIT TUDNAK A JEDIK?

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES



szerű CG videót. Még csak nem is röhejes, inkább elszomorító, ahogy képtelenek voltak normális ábrázatot alkotni szegény Jedi-knek. Irreálisan nagy fejűk van, és a mozgásuk is inkább emlékeztet egy génhibás púposra, mint egy kecses, harcművészekben jártas igazságosztóra. És akkor arról még nem is szóltam, hogy most a Dreamcast-es verzióról beszélünk. (Bár az éles szemű olvasóink ezt már biztos rég kiszúrták a fejléc miatt.) A játék a 3D-s másképző-verekező játékok csoportjába tartozik, annyi mindössze a hasonlóságot programoktól a különbség, hogy nem pusztán kézzel kell lekezelni az ellenfeleinket, hanem – ahogy egy Jedi lovaghoz illik – lézerekarddal. Ha tömören akarnék fogalmazni, mindössze arról van szó, hogy haladunk előre pályáról-pályára és közben a lehető legtöbb ellenséget

elakadni rajtuk külön művészet igényel. Egyébként az egész játék ugyanaz, mint PS-ön, csak nem pixeles, és minimálisan fel van javítva a grafika, persze semmi extra árnyék-fényhatás vagy valami, az emberünk is pont olyan esetenül a gép. Ha eltévedni nem is nagyon lehet, azért rendesen szívni fogunk a pályákon, mert a játék következtelenül nehézre sikerül. Ez alatt

főleg az ugrálás részre gondolok, ugyanis nagyon nehéz kiszámítani, hogy pontosan hova is fogunk érkezni ugrás után, ráadásul a kamera sincs mindig a helyén. Mindezt tetézi ama jelenség is – amire már külön felhívtam a figyelmet a Veress Miklós barátom; ugyanis ő tesztelte néhány hónapja a PS verziót – hogy sokszor ugrás közben szedtek le. Márpedig ha a levegőben találunk el, nem csak energiát veszítünk, de rögtön meg is szakad a mozgólánc, és mélybe zuhansz. Ez ellen pedig gyakorlatilag nincs mit tenni. A játékot lehet ketten egyszerre is játszani, egymást segítve, igaz ez plusz bonyodalmakhoz fog vezetni (egyikünk bera-gad, vagy lemarad és meghal, a kamera össze-vissza ugrál stb.), az is érdekes, hogy a felszedhető tárgyak mennyisége egyáltalán nem duplázódik

a megfelelő kifejezés. A szinteken tulajdonságnövelő és pótló cuccokat is lehet találni, amikor felvesszük őket, egyből kiíródik hogy mi is volt a (erő, energia, egy esetleg check point, amik azért is fontosak, mert elhalálozás után a gép ide fog visszatenni titeket), ezek közül a kedvencem volt, amitől megnőtt a... lézerekardom. A droidok és a különböző szörnyek legyilkolásáért (nem is tudom, egyáltalán lehet-e egy robotot legyilkolni, esetleg meg megölni?) pontot kapsz, amit aztán a pályák végén tudsz elkölteni, hogy új támadási mozdulatokat vegyél magadnak belőle. Erre már csak azért is szükséged lesz, mert a kezdeti nehézségek után, az ellenfelek is totál bekeményítenek, és simán megalázzák még a legdurvább Jedi-t is. Aztán néha összefuthatsz majd főellenségekkel is, általában pályák végén várnak rád, de előfordulhat az, hogy a szint közben is összefutsz majd mini-boss-okkal. Náluk egyszerűen mindig ró kell jönni, hogy hol érdemes támadni őket, vagy épp melyik mozdulattal. A mozgások kimerülnek a különböző csapások, vágások és szúrások eltérő fajtáiban. Ezen kívül lehet még ugrani, esetleg az erőt használni, és ami nagyon fontos: védekező állásban hárítani a lövéseket.

ugyanúgy hümmög egyet, ha felveszel valami extra cuccot, vagy hogy nem rögtön állnak meg, hanem még csúsznak egy kicsit, és felverik a port, mint félkezeskor a kocsi.

Ez a játék ugyanúgy felejthető volt számomra, mint maga a film. A megvételét is mindössze három embercsoportnak tudnám ajánlani: a Star Wars fanatikusoknak, a másképző-verekezős játék fanatikusoknak, és akiknek annyi pénzük van, hogy már nem bírják mire költeni.

CSIPI M LEE



STAR WARS, JEDI POWER BATTLES

LUCASARTS

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: ELMEGY
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

12 JÁTÉKOS

✓ KETLEN IS LEHET JÁTSZANI

✓ A HŐSKORSZAKBAN

✓ UGYANAZ, MINT PS-EN

✓ TELE APRÓ HIBÁKKAL

✓ TALÁN NEHÉZ IS

65%

576 KONZOL

Nem különösebben kultiválom a Star Wars univerzum bármilyen megjelenési formáját is. Nem gyűjtök figurákat és járműveiket, és esténként nem is játszom velük a gyerekszobámban. Az ezzel kapcsolatos képregények sem érdekelték soha. Az Episode 1-et pedig kiakasztóan unalmas filmnek tartom. Fiatal életem során egyik "Csillagok Háborúja" játékkal sem töltöttem el túl sok időt. Egyet kivéve. Ez pedig a N64-es Racer volt. Nem mintha a filmben látható siklóverseny annyira megfogott volna, mert szerintem mindenki már a rajtnál tudta, hogy ki fog diadalittasan bevágódni a célba, és ki lesz az, aki csúfosan megszívja. Viszont maga a sebesség és a száguldás érzése mély nyomokat hagyott bennem, ezért nagy nehezen rászántam magam és beszereztem a játékot, az akkor egyetlen elérhető platformon, Nintendo 64-en. (Jó-jó, tudom, hogy létezik

laxis különböző pontjain is rendeznek hasonló nyaktörő száguldozásokat. Pontosan nyolc, terepviszonyaikban igencsak eltérő bolygón csaphatunk a "lovak" közé. Részünk lesz majd minden jobban: néhol méteres jégcsapokat kell majd kerülgetnünk, egy másik helyszínen pedig a gázkitörésekre kell odafigyelnünk. A nyolc bolygó közül a két leginkább technikásnak mondhatóval csak a közepes nehézségű versenysorozatban ismerkedhetünk meg. Ugyanis ha még nem említettem volna, összesen háromféle versenyszályba nevezhetünk be (amatőr, félprofi, és a galaktikus), ha valamelyiket sikerül teljesítenünk, megnyithatunk még egy bonuszosztályt is, ami ellentétben a többivel csak négy pályából áll, viszont jócskán megizzaszt majd ez a négy pálya. Egyébként a sima bajnokságok hét versenyből állnak. Ebből egyenesen következik, hogy összesen 25 pálya van. Per-

alkatrészekért, a használt cuccainkat pedig jóval ár alatt számítja csak be a filmből is ismert Watto. Hét különböző ponton fejleszthetjük a siklót (végsebesség, fékek, stb.) Az sem árt, ha a lehetőségeinkhez képest minél több Pit Droid-ot veszünk, ugyanis az ő feladatuk, hogy két futam között helyrerázzák a járgányunkat.

A pályák megegyeznek a N64-es és gondolom a PC verzió pályáival. Baromi hosszúak, és ez néha már nagyon unalmas tud lenni. Mármint az, hogy ha kellőképpen feltuningolt siklóval rendelkezünk, nagyon könnyű elhúzni az ellenfelektől, és olyankor hosszú percekig csak egymagunkban száguldozunk. Azt pedig remélem nem



kör alakú csík a jobb alsó sarokban, egy pillanatra felengedjük a gázt, majd újra lenyomjuk. Mondtam, hogy nem egy nagy ördögösség. Tehát számomra a játék DC verziója nem nyújtott semmi újdonságot, hacsak nem veszem figyelembe a pályák előtti videókat. A grafika csodálatos, a sebesség iszo-

UNOM, HOGY MINDIG ANAKIN GYŐZ!

STAR WARS EPISODE I RACER

belőle PC-s verzió is, de én már a Tomb Raider 1 óta egyáltalán nem játszom PC-s stuffokkal.) Sajnos akkor még nem volt Expansion Pack-em, ezért élvezhettem magas felbontásban a dolgokat, mégis nagyjából elégedett voltam a játékkal. Pár nap alatt szépen végig is vettem, ezért most már, mint egy rutinos siklóversenyző kezdhettem hozzá a Dreamcast-es verzió teszteléséhez. Ismertem az összes elágazást, hajtűkanyart, rövidítést, és ennek meg is lett az eredménye, cirka fél nap se kellett hozzá, és máris az utolsó bonuszáján száguldozhattam kedvemre. Személy szerint én is ismerek olyan embereket, akik nem látták a filmet (mármint az Episode 1-et), mert magáról sz***** rá, úgy gondolom, hogy a Konzol-t olvasó embereknek meg nem kell különösebben elmagyaráznom, hogy miről is szól a játék, ám mégis megteszem. Szóval a filmben a főszereplők kénytelenek benevezni, és részt venni a helyi maffiafőnök, Jabba által felügyelt siklóversenyre. Ebből aztán egyenesen következik, hogy nem épp tisztességes küzdelemről van szó, és bár fegyverek használata tiltott, egy kis lökdösődés, vagy mellékutak, rövidítések igénybevétele miatt még fognak minket diszkvalifikálni. A bevezető intróból szerintem mindenkinek tiszta lesz a kép.

A filmmel ellentétben nem csak a homokdűnéiről és még sok minden másról ismerős Tatooine-on folynak a versenyek, hanem a ga-

ezen nagy hányoda megegyezik, és csak annyiban különböznek, hogy ahogy haladunk előre a játékban, a már korábban megismert pályák kibővülnek, illetve az addig zárt elágazások megnyílnak, és így egészen megváltozhat a verseny nyomvonala. Minél keményebb bajnokságban játszunk, annál szövevényesebben alakítja ki a gép a szinteket. Minden versenyen bizonyos pénzdíjat lehet nyerni (igaz mindegyiken csak egyszer), a legoptimálisabb, ha a futam előtt úgy állítjuk be, hogy mindent az első helyezett vigyen, maximum, ha rosszul áll a szénánk újraindítjuk a pályát. A megnyert összegért aztán tuningolni kell a járművünket, mert különben a későbbi futamokon otthagynak minket már a rajtnál. Ilyenkor vagy elmegyünk "a bótba vásárolni" (BUY PARTS), vagy jobb híján beérjük azzal, amit a roncslepen össze tudunk guberálni (JUNKYARD). Persze mindkét helyen kemény pénzeket kell leszurkolni új

kell részleteznem, hogy ez mennyire izgalmas tud lenni. Egyébként a grafika sokkal szebb, mint 64-en, a terep is jobban belátható, és minekután a gép az erősebb proci miatt könnyebben elboldogul a nagy sebességgel, úgy vettem észre, hogy valamivel simulekényebben engedelmeskednek a siklók. A legtöbb futamnak van egy kiemelt versenyzője, és ha sikerül megverni őt, akkor a későbbiekben már ő is választhatóvá válik. Alapban ugyan csak 6 szereplő közül szelektálhatunk, a többiek "be kell hozni". Ha már az előbb megemlítettem az irányíthatóságot, beszéljünk egy kicsit az irányításról is. Mindenkinek ajánlom, hogy próbálja meg kiválasztani a legpraktikusabb gombkiosztást, mert az alap rohadtul nem esik kézre. Egyébként a siklóvezetés nem egy nagy ördögösség. Van a fék, a gáz, a jobbra és a balra döntés, ha valamelyik hajtómű, ütközésektől vagy a túlhajtástól kigyulladna, menet közben javítani az L-lel lehet. Turbózní úgy lehet, hogy előre nyomjuk a gázt, és miután feltöltődött a fél-

nyatos, és mentes mindenféle rángatástól, lelassulástól, a hangulatra pedig a koronát a fantasztikus zenei aláfestés, és a filmből kioldozott hanghatások teszik. Igaz ez a csoda is csak három napig tart, miután megnyertük az összes pályát, nincs, ami újból arra késztetne, hogy versenyezzünk egy jót. De talán ezen a hibán segít a többjátékos mód, és az, hogy akik megtehetik, akár a neten keresztül is győzthetik egymást.

CSIPI M LEE



STAR WARS: EPISODE I RACER

LUCASARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

12 JÁTEKOS
TOTAL MEMORY, TOTAL FUN

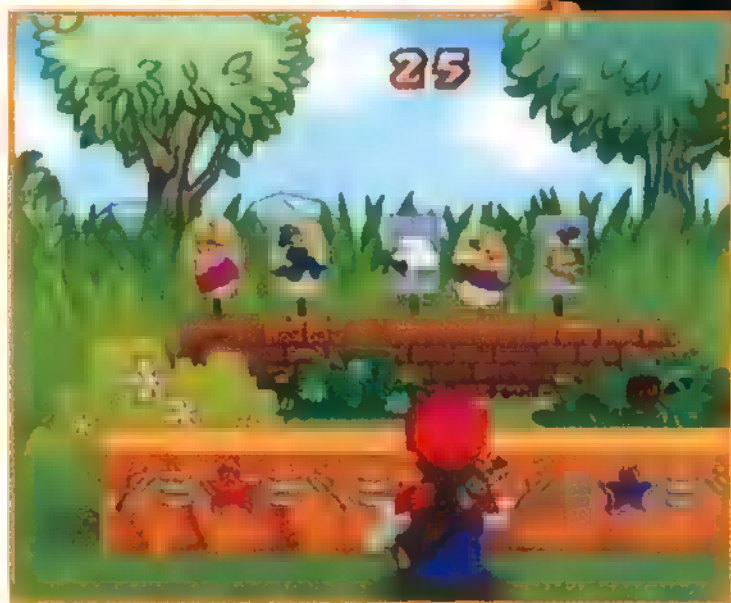
✓ SZÉP, MIÁNTA NEM KELL
MAGASRA EMELT
X NEM BENNE VAN A TARTALOM
TALÁN NEM SOKÁIG LEKÖSSZ

91%

Számomra mindig volt egy része a Nintendo világnak, ami valamilyen furcsa okból kifolyólag úgy ahogy van, kimaradt az életemből. Ez Mario és társai. Valahogy sosem szerettem ezeket az "ugráljunk és gyűjtögezzünk" típusú játékokat, talán azért, mert sosem volt Gameboy-om és így nem szokhattam rá ezekre, még a jó öreg C64-es időkben sem. Nem állítom, hogy nem játszottam mindenféle hasonló dologgal, de Mario és barátai teljesen kimaradtak az életemből. Persze ■ tarthatatlan helyzet volt, így megkaptam erre a hónapra a Mario Party 2-t, amiről első ránézésre azt sem tudtam, hogy eszik vagy isszák. A Mario Party egy társasjáték háromdimenziós változatban, ami amolyan Monopoly-féle "asztali" pályán zajlik. Az első részből azt kell tudni, hogy hatalmas siker volt különösen azok körében, akik jól ismertek mindent és mindenkit a Mario galaxisból, így fontos volt, hogy ■ Hudson Soft a második részt is legalább annyira aprólékosan és érdekesen alkossa meg, mint a bemutatkozó részt.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Kicsit furcsa volt számomra, hogy amikor elkértem egy haveromtól az első részt, hogy mégis legyen valami összehasonlítási alapom, előfordult, hogy képileg nem nagyon éreztem különbséget a két játék között. Ez hamar tudomra adta, hogy a játék nem igazán áll meg a saját lábán, mint második rész, sokkal inkább hívnám egy amolyan első rész utáni plusz installációnak. Mint már említettem szinte egyáltalán nem találkoztam még ilyen típusú dologgal, így az első érzés, ami előmászott belőlem az a csodálat volt a szép és látványos bevezető után. Azt kell mondanom, hogy így lassan 24 éves fejjel is tökéletesen el tudom képzelni, hogy egy tizenéves kisrác



milyen szinten tud belemerülni egy ilyen képi világgal megáldott játékba. Gyakorlatilag a híres szereplőktől eltekintve, olyan plüss állat típusú "statiszták" tartják a játék pályáit és helyszíneit, így még a velem egykorú barátom is felülvolt, mikor meglátta az egyik figurát, hogy "Milyen aranyos!". Ez persze nem jelent még semmit, de azt már az első pillanatokban érezni, hogy a kellő képi világ és hangulat megvan ahhoz, hogy a játék szó sze-

rint odaszögezzé a kicsiket a gép elé. Egyébként már most elnézést kérek mindenkitől, aki túl gyerekesnek találja majd a játékot, de (elképzeléseim szerint) ennek a játéknak, és ebből kifolyólag ennek az írásnak is inkább a tizenévesek fiatalabbik generációja lesz a közönsége, így ennek megfelelően válogattam a témákban, melyeket eme két oldalon megemlítek majd. Rögtön az első, maga az alap történet.

AHOGY KEZDŐDÖTT

Mario, Luigi, Wario, DK, Yoshi és ■ szép Peach egy napon kitalálták, hogy bizony építeni kéne egy világot ■ saját álmaikból. Neki is láttak, és mivel a játékok birodalmában nincs ■ üzelmeltetési költség, ■ adó, így pár hét alatt felépítették a parkot, mely Disneylandhez hasonlóan több kerületből, több világból állt. Már csak egy fontos

vét szeretne volna látni a bejárati kapu fölött.

Az éjszakába nyúló veszekedés már szinte kilátástalannak tűnt, amikor borzalmas dolog történt. Bowser

■ nagy gonosz szörnyeteg az éj leple alatt elfoglalta a frissen épült parkot! Szegény hőseink fel-alá rohangáltak tehetetlenül, mígnem egyiküknek kipattant az isteni szikra a fejéből: "Nevezzük el a parkot arról, aki legyőzi Bowsert!". Ez volt az ötlet, mellyel egységesen mindenki egyetértett és nekivágtak közös erővel

■ játék szabályait, azt kell tudni, hogy mint már említettem gyakorlatilag egy lépkedős, dobókockás társasjáték az egész, csak a gép adta lehetőségeket



TÁRSASJÁTÉK MARIOVAL!



dolog volt hátra az ünnepéjes megnyitó előtt, ez pedig a

park elnevezése. Mario nem gondolkodott túl sokat, azonnal a többiek elé tárta az ötletét: legyen a park neve Mario Land. E pillanatban ■ dühtől nem látó Wario is előlépett és kijelentette, hogy bizony ez a park az ő nevét legalább annyira jogosult viselni, mint társáét, ezért legyen Wario Land. Lassan kezdett beesteledni, de ők még mindig vitatkoztak, hogy kiről is kéne elnevezni ■ parkot. Nem meglepő, hogy mindegyikük valamiért a saját ne-

elkergetni a gonosz behatolót. Na, ez a mese. A játék elején egyébként jópofa módon egy színpadi darab formájában is megnézhetjük ezt a történetet, így azok is érteni fogják, akik nem tudnak esetleg angolul. Ha megnézték az intrót, már kezdhettek is válogatni a karakterek között. Persze nem kötelező rögtön a "történetes" játékot választani, lehet külön gyakorolgatni, de a legérdekesebb, legösszetettebb és leglátványosabb dolgok mégis a komplett mesét átfogó játékban láthatóak, tapasztalhatóak meg. Ha kicsit pontosabban le akarjuk írni

itt úgy használták ki a készítő, hogy nem kártyákról kell megtudnunk hova lépünk, hanem mini-versenyekben és feladatokban kell részt vennünk, minden alkalommal, amikor valamilyen mezőre keveredünk. Itt is dobókockával kell játszanunk, de nem gurul a kocka, hanem pörög (mint ■ felkarú rabló). Nem nagyon lehet ■ jó reflexekre apellálni, inkább itt is a szerencse dönt a dobott értékek tekintetében. Ha számokban szeretnétek ■ dolgot látni, egy pár száraz adat következik: a Mario Party 2-ben 5 új játékpálya van (ezek a társasjátékokban megszo-

kott papírasztal virtuális megfelelői), 64 mini játékkal, melyek között egyaránt akadnak régiek az első részből pusztán a nosztalgia kedvéért és újak, melyek mint képileg, mint játszhatóság szempontjából jobbak, mint elődjeik. Hat választható karakter és rengeteg új dolog (mint gyűjtögethető gyémántok és minden, amit egy ilyen játékban csak össze lehet szedni a gombás fertőzésen kívül...) hivatott még mélyebbé, még bejáráhatatlanabbá tenni a program küldetéseit. Maximum né-

ami megjelenik a fejében azt kívánja, bárcsak most lennének kishű. Elképesztő és lenyűgöző, ahogy hanghatásokban, képekben és mozgásokban sikerült minden egyes játéknak saját hangulatot adni a nagyjátékon belül is. Előfordul, hogy össze kell állnunk egy másik társunkkal. Ilyenkor még érdekesebb az adott feladat, mert egyikünk mondjuk vezet, a másikunk lő. Vagy egyikönt elkapja a célpon- tot, a másikunk megkötözi. Jópofa és szociálisan is oktató jellegű (uu- uhh...).

HELYSZÍNEK

Az öt új világ, ahol végigjátszhatunk egy-egy menetet a lehető legszélesebb skáláját próbálja az ízléseknek megje- lentetni. Nem meglepő azért, hogy a leg- több erősen ka- land jellegű te- rület. A kalóz- tanyától kezdve ■



egy javított, jobb, látványosabb ki- adásnak, mint egy teljesen új és alap- jaiban más folytatásnak.

GRAFIKA

Tulajdonképpen a legegyszerűbben úgy tudom a játékot értékelni, hogyha



horror világig min- den van, sőt meg nem erősített hírként (ami viszont biztos forrásból száma- zik) azt is elárulom, hogy van egy ható- dik rejtett világ is, amiről egyelőre én sem tudok semmit, sem a stílusát, sem a módját, ahogy el- érhető, de majd a fanatikusabbak szé- pen megtalálják, nekik nem hiszem, hogy komolyabb

azt mondom: vegyék a Mario Party- t, adjatok hozzá még pár pályát és karaktert és így megkapjátok a MP2-t. Nincs nagy különbség a két játék kö- zött ilyen tekintetben, de ez nem feltét- lenül negatívum. Vannak dolgok me- lyeken egyszerűen nem érdemes újíta- ni, mert már az alapkiadás is elég jó ahhoz, hogy elvigyen ■ hátán egy má- sodik részt. Itt ez a helyzet, a készítőik inkább koncentráltak a játék tartalmi bővítésére, mint a vizuális megújításra. Nagyon tetszenek egyébként ■ szabá- lyok beállításánál a rohanó karakterek mellett síneken megjelenő paraméte- rek, mint idő, nehézség, dobásszám és egyéb szabályok. Hangulatosan és szépen irányít a játék mindenhol, min- den pálya előtt és alatt. Jól átlátható minden helyszín és a táblákon sem na- gyon fogunk eltévedni, bár ha mégis sikerülne, a gép úgyis automatikusan irányít majd minket a cél felé.

HANG/HANGULAT

Nagyon egyszerű, nagyon vigyor- gós, nagyon boldog. Semmi különös- re nem kell számítani ■ hangzások világából, de nagyon jól sikerült megoldani, hogy akármennyit ját- szunk a játékkal, ■ hangok mégsem válnak zavaróvá időnként. Ez nem a legerősebb pontja a programnak, de minden alapvető követelményt teljesít,

így nem igazán ta- lálni benne semmi kivetni valót sem. Ha valaki agyletép-ően jó muzsikát szeretne, az ne itt keresgéljen. Ez olyan hepi tingli- tangli, rózsaszín cincogás. Ötvöz- zétek a barbibaba reklámok zenéjét a "Magyar Népmé- sék" dallamával, máris megkapjátok a Mario Party 2 muzikális atmosz- féráját.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN...

A játékot kétféleképp lehet alapvető- en értelmezni: az első elképzelés sze- rint nem történt más, csak a Hudson Soft lehúzott egy újabb bőrt a már jól befuttatott Mario-sorozatról. A másik elképzelés (szerintem a jobbik, iga- zabbik verzió) azt látja, hogy az első részből kimaradt, elfeledett és azóta kitalált elemeket sikerült beiktatni és így lehetett egy sokkal összefüggőbb, egységesebb játékot kiadni, amivel azoknak akarnak inkább kedveskedni a készítőik, akiknek az első rész is na- gyon tetszett. Eme utóbbi játékosok úgyis megveszik a programot, min- den kritikától és véleményről függetle- nül. Azoknak, akik viszont nem tudják eldönteni, hogy érdemes-e megvenni, én azt ajánlanám, hogy gondolják át hány évesek körülöttük az emberek és ennek függvényében költsenek. A játék remek karácsonyi ajándék lehet minden kisgyerekeknek, de borzasztóan felesleges pénzkidobás egy nagyob- bacska gimnazistának. Nekem tet- szett, és tulajdonképp élveztem a játé- kot is vele, de azt kell mondanom, hogy komolyabb órákat semmiképp sem töltenék ■ N64 előtt pusztán azért, mert 6 aranyos figura, minden- féle apró ügyességi játékkal kell bi- zonyítanom érdemességemet a végső sikerre. Én, mi már kinőttünk ebből, így sem a kedvünk, sem a pénztár- cánk nem kompatibilis egy ilyen já- tékkal.

Adam



gyen játszhatunk, de nem kell attól tartani, hogy unatkozni fognak a cimboráink, mivel ezekben a játékokban szinte mindenhol egymás ellen kell küzdeni. Persze, aki egyedül ját- szik otthon, az három gépi ellenféllel mérheti össze a tudását.

Még a tesztelésem legelején gondol- tam olyan dolgokra, hogy majd le- írom egyik másik mini játék típusát, de azt kell mondanom, hogy ez lehe- tetlen vállalkozás. Van itt mindenféle dolog a lövészettől kezdve ■ lökdöső- désen át egészen a kirakós játékgig. Nem hangsúlyozhatom eleget, hogy ez nekünk talán kicsit gyerekes, de akárhányszor bekapcsolom a gépet, mindig az első gondolatok egyike,

erőfeszítésükbe kerül majd. Nagyon tetszett a különböző helyszíneknél, hogy a programozók arra is gondol- tak, hogy minden világban másképp öltöztessék fel ■ szereplőket, nehogy kilógnak a sorból. Talán a legjobb cuccban a kalóz pályánál vannak, de mindenki döntsön saját belátása sze- rint.

Pár internetes fórumon körbekérde- zősködtem, hogy nemzetközileg kinek, mi volt a véleménye a játékról. Ott le- het találkozni igazán arcokkal, akik jó tíz éve teljes Mario-ködben élnek, és ők azt mondták, hogy tulajdonképpen az első részhez képest nem sokat ja- vult a program, inkább kiforrott, összetettebb lett. Sokkal inkább tűnik

MARIO PARTY 2

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZATHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATHATÓSÁG:	ELÉGESEN
ZENE / HANG:	ELÉGESEN
HANGULAT:	JÓ

14 JÁTÉKOS
RUMBLE PACK
REMEMBER MEMORY PACK

✓ VAN EGY HANGULAT
X MELYET A GÉP NEM
SZERETNEK

78%

Szasztkonkzolosok! Az elmúlt hónapok során kissé elhanyagoltam az e-maileket, így most azokból fogok mazsolázni – persze a mennyiség miatt némileg megnyirbáltam őket. A mostanság érkezett "hagyományos" leveleket Csipi püföli be szorgalmasan – vitriolos válaszaival megfűszerezve –, ezeket a következő Csevegőben olvashatjátok majd. Feltéve, ha egyáltalán meg tudunk jelenni decemberben – csodálatos földelő lányunknak, Renátának ugyanis a fejét. Hüpp-hüpp...

Mint a konzol pőver főszerkesztője tudatom, hogy ezennel a hálón is oszromlom a csevegő rovatot. Félretéve minden hülyeséget, csak annyit mondok még: Martin neked milyen és hány darab tetoválásod van. Na, elég belőlem, jégcsákány mindenkinek: Janey.

Konkrét válasszal tudok szolgálni neked: ebben a pillanatban 4 tetoválásom van. Két teljes felkar, a jobb térdem mellett, egy a bal bokám alatt. A motívumokat tekintve: a jobb felkaron egy teljes kelta kompozíció, a balon valami hasonló minimális horror beütéssel, a térdemnél ugye a Martin felirat. A bal bokán levő "tévédés" volt, azt rövidesen átalakítottam valami másra, és tervezek még egy pár újat is, például a hátamra. Janey-kám nekem a melegekkel semmi bajom, szal' ne magyarázkodj...

Szervusz Martin! Van egy nagyon érdekes téma a tarsolyomban: a emuláció. Letöltöttem mindenféle emulátorokat, és természetesen a hozzájuk tartozó ROM-okból is egy keveset. Eleinte magam sem hittem, hogy ez működni fog, de amikor ott futott előttem Donkey és Dixie, akkor már el kellett hinnie... Szóval nagyon benne vagyok az emulálásban, most épp a régi Capcom-os játéktérmi stuffokat nyomom ezerral, és bevallom neked, hogy jobban lekötnék, mint a legtöbb PS-stuff. Az igazság az, hogy mindig tudtam, hogy van benne valami, de FELFOGNI igazándiból csak most kezdem a témát: bizony kopik a játékelmény! Nagyon kevés olyan program van a piacon, amelyik mögött a bevételei forrást kereste volna a kiadó. Persze kivétel erősíti a szabályt. Ilyen kivétel a Metal Gear Solid is. Az nem egy egyszerű játék! Egy ember életműve! Hideo olyan beleéléssel alkotta meg a játékot (legalábbis a érződik át a TV-képernyőn keresztül), hogy senki nem ér, érhet a nyomába. De épp az üzleti kérdés miatt! Hideo Kojima nem törődött azzal, hogy ez mekkorát fog tarolni, csak megcsinálta, amit meg szeretett volna. És láss csodákat: a piacon lévő egyik legjobb játék kerekedett belőle! Így a végső konzekvencia: a szabadna mindig a piaci igényeket lesni, inkább kellene merész újításokkal foglalkozni, hátha valamelyik bejön... Na mindegy, ez csak egy megszállott játékos logikai okfejtése volt, néhol átszabtott piacutatásba, de semmi értelme nem volt. Mindazonáltal kíváncsi lennék, Te mit gondolsz ezzel kapcsolatban? Darth "elkeseredett" Gamer.

Jól emlékszem már többször is utaltam rá a cikkekben és a Csevegőben is, hogy jómagam is el vagyok keseredve a játékipiac jelenlegi "trendjei" miatt. Elég régóta kezdődött ez a "mindent a pénzért, semmit a játékosért" folyamat, és én is eljutottam oda, hogy a emulátorok felé fordultam. Nagy szenvedélyem volt időben a MAME nevű emulátorhoz gyűjteni a ROM-okat, mert annak idején ('80-as évek) imádtam játéktérembe járni. Volt egy Internetes site, ahova hétről-hétre a volt pakolva legalább 10 új ROM, a legrégebbiktől kezdve egészen újakig. Az üzemeltető srácnak a világ minden részéről küldték az emberek a ROM-okat, egy-egy régi játék 3-4 verzióban is fent volt. Óriási érzés volt újra játszani az eredeti Phoenix-szel (természetesen lehetett "pörgetni"), vagy a Super Cobra-val. Csodálatos régi élményeket tudtam újra felfedezni velük! Aztán egy nap szomorú üzenetet találtam: beperelték a site-ot, és le kellett szedni a ROM-okat. Már csak az emulátorok voltak fent, semmi több. Tudom, tudom,

hogy még mindig lehet találni helyeket ROM-okkal, de ez az "illegális" keresgélés már nem az igazi. De hát mit is várhatnánk egy olyan világtól, ahol a Test Drive sorozat már az ötödik epizódjánál tart, de már a második után RÉGEN be kellett volna fejezni...

Mostanában nosztalgiazás gyanánt a régi "misztikus" C64-es zenészerzőkkel foglalkozó oldalakat szoktam böngészni. Most, 15 év elteltével láttam meg először például Ben Daglish mester fotóját...

Tudod mi jutott eszembe? Vajon mi lehetett annak a programozónak a fejében, aki "elkövette" a negyvenakárhány százalékat kapott Armorines átnyi fődívményt, amikor meglátta a Metal Gear Solid-ot? Én felköptem volna a helyében a levegőbe és aláálltam volna.

Hello 576 KONZOL! Nem csak azért írtam, hogy dicsérjelek, hanem mert szörnyű dolog történt: a újság létezése óta ELŐSZÖR igazat kellett adnom egy haveromnak – aki teljesen anti 576 Konzolos – abban, hogy baromságokat írtok. Drága Veres Miki hozzád szólok, mert TE vagy a felháborodásom iktetője: hogy lehet egy olyan játékra, mint a Vagrant Story 98%-ot adni? Abban teljesen igazad van, hogy a grafika az intró és a zene profi, de itt magával a játékkal van a baj. Egy idő után annyira kib... unalmas, hogy az már elképzelhetetlen. Így néz ki a Vagrant Story: bemész egy "szobába", megölsz mindenkit, átmész egy másik "szobába" ott is megölsz mindenkit. Ez így megy egy darabig, amíg el nem érsz egy főellenségig (megjegyzendő, hogy egyes főellenségek meglepően könnyedén kivégezhetőek, ritka a nehéz főellenség), azt is megöled, aztán az egész kezdődik előről. Hangsúlyozom, Veres Mikinek igaza van abban, hogy szép a grafika, a zene, meg a többi de a JATEK az, ami SZ... Tisztelettel: red-dawn.

Annak azért nagyon örülök, hogy most először osztd egy olyan ember véleményét, aki szerint mi rendszere-sen HÜLYESÉGEKET írunk. (Nem vagy te elvesztett ember, csak a haverodat passzold le.) Akarom a védeni a saját kutyánk kölykét, de ha ez a pár tesztelő srác a Konzolnál HÜLYESÉGEKET írál, kíváncsi lennék arra, hogy ki tud OKOSSÁGOKAT írni – mutasd be nekem, egyből felveszem tesztelőnek! A Vagrant Story-val kapcsolatban hiszem a dolgot a vet-tel figyelembe, mégpedig azt, hogy ez egy RPG-akciójáték Japánból. Na, most ezeknek a kellemetlen tulajdonsága van, hogy iszonyatosan sokat kell bennük verrekedni, néha már TÚL sokat is! Ilyen volt a Final Fantasy 6 is, meg a 7 is – mindkettő isteni prog, de az ember haja kihullik, amikor másodpercenként megtámadják. Egyébként a te szemszögedből teljesen igazad van: egy olyan embernek, aki ehhez nincs hozzászokva, a sok bunyó unalmassá válik. Csak hogy ez a játék azoknak készült, akik a órák játékokra vannak kalib-rálva! Fogjuk tehát úgy fel a dolgokat, hogy ez nem egy unalmas akciójáték, hanem egy elképesztően látványos RPG – és így már teljesen más lesz a gyermek fekvése!

Hi 576 team, meg mindenki! Jó az újság, meg minden! És ez az egyik témája is a levelemnek. Mármint az újság tartalma. Írtam már egyszer nektek, de óta vannak dolgok, amiket nem értek. Nem értem, hogy az újságokat miért nem "naprakész". Szinte az összes szám megvan. És már régi motorosnak számítok a játékok terén is. (Mindenféle gépem volt már.) Az utóbbi két évben minden számot megvettem, és nem értem hogy miért nem az aktuális játékokról írtok benne (tisztet a kivételnek). Pl. az aug. számban írtok N64-re a Hibrid Heaven-ről, pedig azt már egy éve végignyomtam, és ha valaki most akarna vele játszani, már nemigen jutna hozzá. A szeptemberiben ott a Pokemon, amikor már a második rész is itt van. DC-re meg a Toy Commander, amihez szinte most lehetetlen hozzájutni, viszont a gép megjelenésekor már meg volt, és 2 oldalas cikk szól róla. És ez csak pár példa volt, van még rengeteg ilyen. Ezzel nem

kritizálni akarlak titeket, de szerintem ez nem csak az én véleményem.

Érdekes témát pendítettél meg. Meg is próbálok a le-gérhetőbben felelni neked, habár ehhez kevés lesz itt a hely. a szerkesztőségbe a játékok a csatornán keresztül jutnak be. Sok mindent a cégek küldenek jóval a megjelenés előtt. Ezekkel a "béta" verziókkal az a baj, hogy nem lehet pontosan tudni a megjelenésüket. Éppen ezért mindig tudom bekalibrálni, hogy melyik számba tegyem be. A másik lehetőség, hogy mi is meg-vesszük a már kiadott játékokat. Ezzel meg a baj, hogyha éppen adott, akkor megjelenő számba nem fér be, akkor eladjuk a boltban és nem tudunk rögtön másikat szerezzni, amikor megint kéne. Ez volt a HH-el is. Aztán vannak még más források is...

Azt gondolom tudod, hogy a Konzol hetekkel azelőtt készül (folyamatosan), mint ahogy megjelenik – így hiány hangzik, de amikor megírjuk például a híreket, még mindegyik nagyon aktuális – viszont ez nem jelenti azt, hogy akár egy nappal a cikk befűrdelése után is aktuális marad! Ha egy játék akár egy nappal is az újság LEADÁSA után kerül a piacra (ez általában megjelenés mínusz 6 nap), akkor már csak a következő hónap végén tudunk róla írni, így valóban nem vagyunk vele "naprakészek". És akkor még nem beszéltem a fekete-piacról, ahol elterjed egy játék NTSC verziója, mi meg hiába várjuk, hogy megjöjjön a PAL változat és írni tud-junk róla. Azonkívül, mindannyian tudjuk, hogy megvan-nak a források arra, hogy egy játékot akár amikor be tudj szerezzni, ha igazán akarod. Mindezek ellenére azt hi-szem, hogy a LEGHÍRESEBB játékok tesztjét vagy végig-játzását mindig a közölkés le.

Amúgy az újság szupi, csak a tartalom néha nem időszzerű, az újság meg havi. Hírek, újdonságok is sokkal többek vannak, ti mégis alig írtok valamit, pedig csak egy kicsit utána kell néz-ni. "Laza" Budapest Gyöngyöm, kérlek, ne ess abba a hibába, hogy minket, "papi" újságot összehasonlítasz a Internetes forrá-sokkal! Mi havonta egyszer frissíthatunk, meg akár naponta többször is! Hidd el, igyekeznünk utána nézni az újdonságoknak – de hát ha egyszer havonta csak egy újságot tudunk összerakni, akkor lehetünk napi szinten frissek...

Hello! Már lassan három éve veszem az újsá-gokat és el kell, hogy mondjam nagyon tet-szik. Én Jugoszláv állampolgár vagyok ezért ná-lunk elég bajos beszerezni ezt magazint, de késve mindig megkapom. Talál-ható nálunk egy újság, aminek a BONUS és amit az egész ország-ban dicsérnek, pedig az egész nem ér egy fabat-kát. Tele van vele a hócipóm. A játékesztelők azokat a játékokat dicsé-rik, ami nekik tetszik és azoknak adnak magas százalékat, nem pedig azoknak, amelyikek megérdemlik. Egyébként kedvenc játékaim: Final Fan-tasy 9, Koudelka, Vagrant Story. A Fi-nal Fantasy 9 a ki-rály, és a játékban levő videók fergete-gesen néznek ki. Na csa! Squal Lionhart

Drága szláv testvérem, büszkeséggel tölt el, hogy határainkon túl is olvasod a lapot. Dicséreted nagyon jól esett, és remélem, hogy ezentúl is hozzá tudsz majd jutni a Kon-zolhoz. Ha nem, írj egy pár sort és küldöm a hiányzó magazint! Csak lökd, hogy mi kell...

Csokoládé Martin! Kb. 3 hónapja várom az egyik legjobb (ha nem a legjobb) RPG játék le-írását az 576 Konzol hasábjain. A Chrono Cross-ra gondolok, ha lenne egyértelmű. Nem fér a fejembe, hogy mi lehet késleltető té-nyező egy Squaresoft fanatikus kompániánál, mint Ti vagytok?! A legszörösszívűbb magazin (ZDnet) fennállása óta először adott maximális 10 pontot játéknak. Azért az adat elég zo-ral, nem? Írjunk a mikulásnak, hogy a FF IX-et ne hozza, hanem egyelőre elég a CC? Kajak smekker vagyok, és ezt csak tetézi a tény, hogy a PS2 európai megjelenése egyelőre az Unió-s tagállamokra vonatkozik. Persze ide is beigér-nek a zsványok egy raklapnyi gépet, de arra se garancia, se arra garancia, hogy az előleg be-fizetése után látsz még az idén belőle valamit. Nektek mi a véleményetek? Na bakker, most el-szippanok. További jó munkát: Indy

Szevaaszz Garrison tanár úr!!! Rakj mán be a cheuegoe-be!!! Bakker, berosált a vigyóm, így nem tudom ma felvenni a párábulárul a Szósz-párkot!!! Pedig rögzítettem volna ahogy kala-púrral tanítod a fiataltságot Sef bácsival egye-temben. Kérdésem: mi van azzal a Chrono Cross ismertetővel?? Lassan itt a FFIIX, és még el vagytok maradvá jócskán. Ha így folytatjátok, akkor a Square kiszab rátok egy 10000 dollá-ros bírságot, és még a magyar pokémon (Gres-pik Leslie) is beperel!! Bakker, meglátta hogy mit írtam!! További jó munkát kíván: Jimbo bácsi.

A késlekedés oka a Parasite Eve 2 és a Legend of Ma-na volt, amik ugye tőzse Square játékok. Amint látjátok, a "rászakítottam" a Veres Mikit a témára és meg is csinálta, ahogy illik. A PS2 késéséről annyit, hogy ha jól tudom Európában egyedül Magyarország, Bulgária és Ukrajna kap gépet kará-csonyra – na, ennyit rólunk. BALKÁN vagyunk! Jó hogy szósz', én sem vettem a az utolsót...

Hello 576 szer-kesztőség! Elő-re is elnézést



kérek az ékezetek hiánya miatt, de ez sajnos DREAMCAST-on meg nem megoldott. Az újság király, remélem nem lesz soha úgy elcseszeve, mint a KByte. 1 hónapja vágtam ki a PC-met, és lettem DC tulajdonos. Meg kell mondjam, nagyon elégedett vagyok a konzolos élettel. Már szinte hiányoznak a lefagyások, stb. A SEGA király gépet alkotott, csak egy kicsit féltem a DC-t a PS2-től, mert szerintem a cégnek nem elég agresszív az üzletpolitikája. Sokan mondják, hogy a DC milyen szar, meg hogy a PS2 majd hogy leveri. Erről az a véleményem, hogy könnyű egy már 2(?) éve meglévő gépnél jobbat(?) gyorsabbat kihozni. Ami a leverést illeti: lássuk! Ha vannak infóitok a Half-life DC, ill. az Unreal Tournament DC verziójáról, kérek tudósátok velem.

Ui: 30 percet szenvedtem a levél megírásával. Nem ártana egy billentyűzet a DC-hez. Az 576 Shopban mikor lesz??? Minden jót kíván: Adam G.

Sajnos sokat segíteni nem tudok neked a két játékkal kapcsolatban. Én úgy tudom, hogy a Half Life még az idén megjelenik, az UT-ban viszont nem vagyok biztos. DC billentyűzetet a West End-beli boltunkban találsz (14000 Ft). Leveledet leginkább azért tettem be a Csevegőbe, hogy mindenki láthassa: most már nem csak a PC-se kíváncsága az Internet-

tezés! Hiába nincs hivatalos magyar Sega szerver, azért van megoldás a DC-s netezésre. Ja, és legalább 30 percet szenvedtem az ékezetek kirakásával, bakker!

Szevasz Martyn! Az újság még mindig király, de már az 5. levelemet írom, de még egyszer sem kaptam rá választ a Csevegőben. További kérdéseim vannak:

1. A főnti miért van?
2. Talán azért, mert hülyeségeket kérdeztél, mint most is.
3. Miért nem csináltok több oldalnyi Kód-X-et. Mert ennyi kódot találunk havonta, és nem vagyunk "tippek-trükkök" magazin.
4. Mindig csak az e-havi csomagküldő ajánlat jó?
5. Igen. Nem. Talán. Néha. Jóhogy. Okvetlen.
6. Lesz-e új Pokémon?
7. Testvérem, több száz fajta Pokémon van, hány újat akarsz még? Jézus mentsen meg tőlük...
8. Lesz-e Pokémon PSX-re?
9. Remélem nem lesz. Arra már van Digimon.
10. Lesz-e Digimon N64-re?
11. Remélem az sem lesz. Arra már van Pokémon.
12. Az FF-nek hány része lesz még?
13. Azt talán csak a Jóisten tudja megmondani. PS-re most jött a FFX. PS2-re lesz még X és XI.
14. Meddig lehet megrendelni a jövő évi újságokat?

Akkor rendeled meg, amikor akarod. Nincs megkötés. Ezt a kérdést egyébként senki sem értette az irodában, pedig magasan képzett társaság vagyunk... Még lenne egy-két kérés: rakjatok be egy posztot az FF9-ről. Kösz: Szotfried Ákos

Lesz FFX poszter, mégpedig abban a számban, amelyikben tesztelni fogjuk. Fhúúúú, kikészítettél...

Szerbusz Martin! Érdeklődnék tőled a PlayStation PSOne-ről. Aztat mondták nekem, hogy továbbfejlesztett. Na, most ez nagyszerű, de miben? Mit fejlesztettek rajta? Miben jobb, mint az alapgép? Tudod nekem nincs konzolom, de szeretnék majd venni valamilyen következő generációsat. Még nem tom pontosan. Majd elvágom, hogy melyik lesz a kiválasztott.

A PSOne a Sony erőszakos "ár és méret" csökkentő politikájának a szörnyzűleménye. Lehagyták róla a soros portot, ezáltal nem lehet link-kábeles játékokat nyomni vele. Technikailag tökéletesen megegyezik a rendes PS 9000-es modelljével, ám a bios-ában némi változtatást eszközöltek, azaz nem játszha le az NTSC-s játékokat alapból. (Nehogy már jó legyen nekünk, játékosoknak!) Semmi más különbség nincs.

Tudom, hogy november 24.-én megjelenik Európába a PS2, de 1 darabig az nekem drága lesz. Ha 1általán behozzák még idén honhazába. Amíg nem esik az ára lejjebb, addig sajna nem engedhetem meg magamnak. Tehát 1-2 évig még nem valószínű, hogy lesz nekem ilyen csodamasinám. A másik az, hogy ha lenne is rá zsem, akkor is megvárnam 2001.szeptemberét, hogy lássam az X-Box-ot. Tehát az a kérdésem 2. része, hogy esetleg addig jó lesz-e a PSone? Ha ugyan olyan (a mai szemmel nézve) gyengécske a teljesítménye, mint az alap PlayStation-nak, akkor addig amíg nem sporoltam össze a PS2-re vagy másik csúcsgépre a pénzecskémet maradok a PC-men.

Maradj, az a tanácsom! Dreamcast-ot talán még érdemes lenne venni, de csak akkor vágj bele, ha a maradék egy év alatt össze tudsz spórolni valamelyik "újabb" gépre. Ha nem vagy túlságosan eleresztve anyagilag, semmiképpen se siesd el a vásárlást!

Még valami. Olvastam a neten, hogy a Microsoft egyességet kötött a Flextronics céggel, hogy ők fogják gyártani az X-Box-ot. Mivel ez a cég

magyarországi üzemekkel is rendelkezik, részben itthon (Zalaegerszeg, Nyíregyháza) fognak készülni a szerkezetek. Nem fordulhat elő, hogy esetleg a hazai gyártás következtében olcsóbb lesz a masina? Te látsz ebben valami realitást? Válaszaidat várom! Peti.

Ha tényleg nálunk fogják gyártani az Xbox-ot, akkor sem látok esélyt arra, hogy olcsóbban be lehessen szerezni majd. Csak azért gondolom ezt, mert a Sony például 165 ezer forintért fogja árulni a PS2-t, és ugye tudvalevő, hogy Amerikában most éppen 300 dollárért adják, ami 95 ezer forint körül van.

Hát igen, éljetez Ti mindannyian, bárcsak csak is ilyen emberek élnének a Földön, mint Ti, akkor talán mindenki józanul gondolkodna, még ha túl sok is néha az a bizonyos "gőz" a fejben vagy a vénában. Tegnap olvastam az októberi Konzol számot, hát mit ne mondjak el voltam szállva, főleg a Csevegőtől. Bevallom, már lassan nyolc éve 576 olvasó vagyok, és még sosem olvastam el egyszer sem a Csevegőt!

Azt hiszem ezzel világrekorder vagy, mert sokan egyből a Csevegővel kezdik az olvasást, páran meg el sem olvasnak mást a Csevegőn kívül! De a csajokat legalább megnézted?

Azt tudtam végig, hogy van, de valahogy nem akartam hallani, hogy lemondják az újságot akár a legkisebb kritikával is, mert az egyik haverom azt mondta, hogy ott mindig valaki elkezdi a baszogatót, aztán sokan arról csámcsognak napokon keresztül, míg le nem rágnak róla minden húst, aztán f***** tesznek a szájukba és kussolnak, ha a JÓ főszerkesztő jót oda nem mond nekik.

Ja, az a szemét főszerkesztő mindig odamond nekik, de hát ezt szeretik, ezt igénylik, ezért kötekednek.

Szóval három hónapja olvasom már a Csevegőt is, és mit ne mondjak, eléggé egyedi érzés úgy kb. 45 oldalas profi munka gyümölcének elolvasása után egy olyan oldalra lapozni, ahol elkezdik páran (akiknek fingjuk sincsen az egészről) cseszegetni az újságot olyan dolgokkal, amikhez abszolút nem értenek! Sokan olyanokat írnak, amik kb. így hangzanak el: NEM TUDOM, DE SZERINTEM, hát ilyenkor a falra tudnék mászni. Martin nagyon jól esik, hogy mindig akkora tűzfalat fel tudsz állítani magad köré, aki szerintem azon átjutna, az már nem ember.

Hehehe, ez a "tűzfal" hasonlat jó volt! Talán el sem hiszed, de nem szoktak álmatlan éjszakáim lenni a fikázós levelek miatt, főleg azért nem, mert kifejezetten tetszik, ha a srácok próbálkoznak. Megszoktam már a kóstogatást, és a jelmondatom is az: "Mindegy, hogy szeretnek vagy utálnak, de ne nézzenek levegőnek!". (Ezt Marilyn Mansontól vettem. Kösz Mester!)

Nagyon sok más külföldi újságot olvasok és naponta átnézem minden egyes géptípusra a legjobb weboldalt, többször ugyanarról a játékról millió tesztet elolvasok és mindig nálatok van a legjobb végtétel! Idáig millió embernek elárultam, hogyha jó játékot akarnak, akkor először nézzék meg, hogy Martinéknak mennyire jött be, aztán kezdjenek el csak nyomulni! Ne ba***** senki ezt az újságot, hagyjanak csak nyugodtan dolgozni titeket! Na sziasztok! Zoli

Kösz Zolikám. Igyekezzni fogunk továbbra is. Amen.

A HÓNAP LEVELE

Üdv Martin! Évek óta olvasom az újságot, amit készítetek, rendszeres olvasótok vagyok, de eddig még nem éreztem készletét az írásra. Talán azért, mert mindennel meg voltam (vagyok) elégedve. Most viszont a legutóbbi szám felbosszantott! Nem is igazán maga az újság, hanem az a sok kis p***, aki attól érzi nagyfiúnak magát, ha nyilvánosan fikázza az újságot. Minden hónapban, vagy akár nap mint nap pocskondiázó levelek gamadájával lát el titeket, ne-

hogy unatkozzatok, és persze "Ő" az első, aki az aktuális szám megjelenésekor ott nyomul az újságos standnál és már előre erekcioja van, hátha most, most, most leközzölték végre idióta, mocskolódó, ostoba "IQ Light" levelét a Csevegőben! Komolyan nem értem, hogy miért nem veti le magáról a Föld az ilyen embereket. Tisztelet a kivételnek, de a Csevegőt akár át is keresztelhetem az idioták rovatának!

Ja, vagy lehetne "Zárt osztály" is, esetleg "Semmihez sem értek, de mocskos nagy arcom van" is.

Na persze a másik véglet a szinte se***** fajuló hízelgés, a nyilvános nyálfolatás... gyomorforgató! Szerintem valaki úgy is kifejezheti, elmondhatja pozitív véleményét, ha nem csinál magából bohócot, nem válik hízelgő talpnyalóvá! Az újság úgy jó ahogy van, hibáival és előnyeivel együtt. Mint már írtam évek óta olvasom az újságot, már ez is egyfajta elismerés szerintem, mert ha elégedetlen lennék, nyilván nem tenném. Azt nem értem, hogy annak akinek problémája van a lappal miért veszi és olvassa? Csak azért, hogy fikázhassa utána? Ilyet csak a hülyegyerekek csinálnak.

Hidd el, hogy a legnagyobb fikázók a leghüségesebb olvasóink! Ők tolják a mi szekerünket. Te például el tudnád képzelni magadról, hogy elolvass és a végtelenségig kivesézz egy olyan újságot – sőt, még levelet is írsz nekik –, ami egyáltalán nem érdekel?

Az a vélemény alakult ki bennem, hogy sajnos nagyon sok éretlen, még dedós gyermek olvasja az újságot (átlag életkor 15 év) és fogalmuk sincs arról, hogy milyen hatalmas munkával jár egy ilyen újság szerkesztése és kiadása. Mert hát, ha valakinek csak egy csöpp esze van, az nem próbál meg beleokoskodni a szerkesztésbe. Nem kell más, mint némi józan ész, hogy belássa bárki, hogy ti akik éveken át ezzel foglalkoztok, ennek szentelitek időtök nagy részét, rengeteg olyan ismerettel és kapcsolattal (nem a maffiára gondolok) rendelkeztek, amiről más csak álmodik, ti adhatjátok a legfrissebb, legobjektívebb és legréálisabb képet mindenről, ami konzol!

Ti látjátok a legjobban, hogy melyik konzolnak mennyi oldalszámot, energiát és időt érdemes szentelni. Én elfogadom és elismerem a szakértelmeiteket, még ha nem is mindig értek egyet az általatok leközzölt értékeléssel, mert ez is ugye teljesen szubjektív dolog, kinek mi tetszik.

Igazából hálásnak kellene lennie nektek minden konzolosnak a munkátokért. Én úgy gondolom, azon túl, hogy ebből éltek, biztosan nem csinálnátok, ha nem szeretnétek ezt az egészet. Kizártnak tartom azt, hogy muszájból dolgoznátok az újságon. Egy szóval is száz a vége: minden elismerésem a tiétek és csak gratulálni tudok. Levelem terjedelméből gondolhatod, hogy nem pályázom a "hónap levele" megtisztelő címre, és egyáltalán nem a Csevegőbe bekerülés motivált, ezt remélem nem kell magyaráznom. Ettől függetlenül nem zárkozom el előle, ez a te dolgod, hiszen te vagy az újság szerkesztője. Üdv: Kapó, Mór

Asszem ha bármit hozzátennék a leveledhez, akkor csak rontanék a helyzeten (azt hinnék, én írtam magamnak). A múltkor beígértém két PS2 pólót a legjobb levél beküldőjének, hát úgy döntöttünk, hogy az egyik a tiéd lesz. Ezt vártam, köszönöm! Sokat segítenél, ha megküldenéd a címedet, és már repül is a triko.

A másik PS2 pólo szerencsés gazdája – Nagy János, Budapestről – igen rövidke levelet küldött, viszont mellékelte hozzá egy kis ajándékot – néhány potás kis fotót, melyeket az Erotika kiállításon készített Monique-ről, a magyar pornósztárról. (40 centiről, telibe a "lénnyet"!)

Könnye is lábadt a szemem, amikor megláttam! Ajándékot illik megköszönni, úgyhogy danka schön – neked is megy a pólo!

Martin

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁL SZ A KONZOLRÓL!



01



02



03



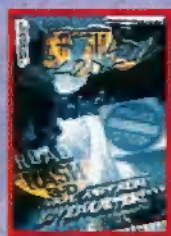
04



05



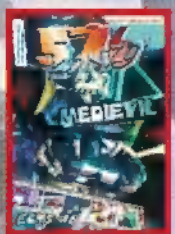
06



07



08



09



10



11



12



13



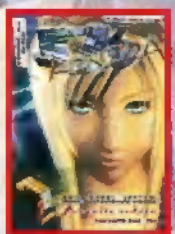
14



15



16



17



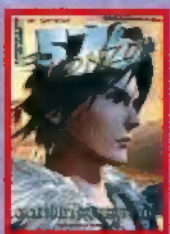
18



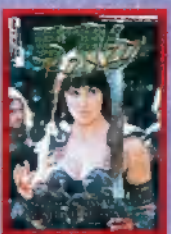
19



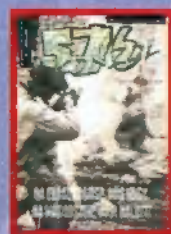
20



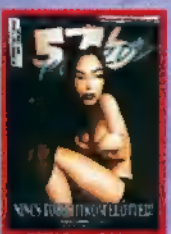
21



22



23



24



25



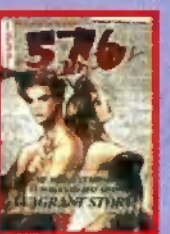
26



27



28



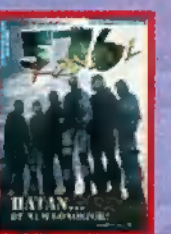
29



30



31



32

576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft
1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra, 5760,-Ft-ért**, téd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot példányban, hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....

Cím:.....

E-mail:.....

Ajándékba a számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132



**Kedvenc hőseid
most kézzelfogható
közelségbe kerültek,
az 576 Shopokban
Akciófigurák, filmsztárok
figurái, egykori és mai
kedvencek csúcsminőségben
Részletes listánkat megtalálod a
WWW.576.hu
weblapon, vagy üzleteinkben.**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

SEGA™



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296



9 771417 929000